

## SONY





#### 1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」が ゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と~せんBASIC解説書もBASIC文 法書もついてるぞ。 詳しくは下の小林クンの例を見よう!

#### 2日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加 え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文 節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。 もうこれで日本語はバッチリ

#### 3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、 リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



41.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 構スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



# 林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロンを

ゲームプログラミングツールについて いるスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミン グツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつ

れる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込

めるんだ。便利!



小林君の考えていた 自機のイメージ画も こんな風にできるぞ



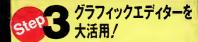
グラフィックキャラクターエディターを

背景をつくろう、遠いはるかな宇宙空間だっ て、木の茂った地上の風景だって「ツール」の 中のグラフィックキャラクターエデ

ィターなら。簡単だ。いくつかのパター ンをつくって、それをいくつ

> も組みあわせれば、 背景の出来 上がり





「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色



を使って、画面いっぱ いにグラフィックが 描けるんだ。そして ボクはコリにコッて、 DEMEROON, のタイトル画もつ くっちゃったぞ。



ゲームの流れは変わった。



Fixe

■3、5インチ《FDD》内蔵 ■ 《スピコン》 (連射ターボ) 搭載 ■ (ボーズボタン) 機能付 ■ (集中インシケーター) 装備

■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■フロクラミンクの楽な独立10キー■JIS配列キーホード■ 2スロット 装備

HB-F1XDJ M5X12+ 新·英

ついに出た

MSX 2

#### 「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1 mk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3、5インチ

《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ホーズ

ボタン〉機能付量<集中インジケーター>装備量メイン RAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」

の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

# ン・パソコン登場だ。



## FUN FACTORY

好 評 発 売 中 /

MSX 23.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ¥7.800

●PC-88版同時制作快調/

企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

#### キャンペーン実施

特製ポロシャツを抽選でプレゼント/ 〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

















### まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック!同時多発テロ!突然のパニック に見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは 惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える "黄 泉路″の恐怖──そして、その影に立つ謎の男……。 人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染め て、今、最後の戦いが始まった!!



ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。 行く手を阻む想像を 超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

## MSX 2 初の本格的麻雀ソフト登場!







- ◆人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。 誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の 好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖を データとして登録し、それを再現することにより生きた 人間との対局が疑似体験できます。
- 見やすい△人囲み方式を採用。●そのほか機能満載。





2 (3.5FD 2DD VRAM128K以上) ¥7,800

#### 

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上 **通** 版 問いる、機関で、はか、込む、暗いはっとかからとい。 現金書留にてビクター音楽産業株までお申し込み下さい。

### 免売 ビクター音楽産業株式会

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901(お問い合せは平日12時から19時まで)

資料請求券



#### 本書に関するお問い合わせは **203-431-1627**へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのそく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

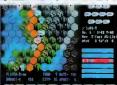
#### FAN ATTACK ★大盛り4大ゲーム攻略

全マップ、攻略法、そしてエンディングまで迫った!



## レイドック2

序盤から中盤の定石と全マップ!



## SUPER 大戦略 12

実戦中継とシステムソフトのありがたいアドバイスで攻略!



マスター・オブ・モンスターズー2

いつまでもこりない恭介を中心とした三角関係に迫る/



きまぐれオレンジロード 28

#### FAN NEWS ★新鮮ゲーム満載

MSX2+対応ですっかり新しくむずかしくなった

### 真・魔王ゴルベリアス…………112

顔面登録などの新企画が楽しいバラエティ麻雀

### POWERFUL salva No.

続々登場コナミのゲーム集/コナミゲームコレクションVol.4…118 Vol. 3を追い抜いて登場 3とおりの雰囲気で チャンパー プーチー マ.......119

日とおりの雰囲気で ケンペレンチェス…… 119 ARPG『九玉伝』 新九玉伝 …… 120 の続編だっ/

イスラムを舞台にした **エグザイル2** ......121

さびれた温泉町で 白夜物語 ……122

しゅうまい、ぎょうざが 中華大仙……123

いきなり発売の ディスクマガジン**T&Eマガジンティスクスペシャル……124** 

■ fan ディスクステーションの情報ページ・・・・・・・

## 特製ディスクステッカーつき

ファンダム	45
●1画面4本+N画面5本+10画面1本	
はじめてのファンダム	56
MSXサウンドフォーラム······	<b>7</b> 4
ファンダムハウス	76

●ゼビウスのソルマップやF-1スピリット3Dスペシャルなどなど

何歳の人でも必読の日がわり情報ランチ

情報 おもちゃ箱 **FFB**ファンファンホックス ......40

### FMパックとMSX2+のHow to FM音源

PLAY#ミュージック 第回そこそこミュージシャン編…77

#### FAN RADAR

### GCARD ......104

●カード型データベースソフトを遊ぶ

## ゲーム百字章 -----108

●エルギーザの封印・コナミエディットコンテストのMファン賞 発表/レイドック2のPACマジック/FMパックで変なお遊び /エディットステージ「DEFIANGE」など

## THE LINKS INFORMATION PAGE -- 102

●初心にかえって、リンクス入門編

ON SALE ●今月は11月15日から.....126

### COMING SOON .....12

●魂斗羅/牌の魔術師/パックマニア/ワンダーボーイ I モンスターランドほかMSXの画面がなくても○OMING SOON合計8本紹介

### MSX新作発売予定表------131

●12月19日現在の情報を掲載

## FAN CLIP ●ぎゅわんぶらぁ自己中心派……132

125 読者プレゼント ●掲載ソフト48本プレゼント ・・・・・・・・ 84



レイドック2には全部で4つ のエリアがあり、それぞれに縦 スクロールと横スクロールのス

テージがある。

違った惑星が舞台となるので、 変化に富んだ背景が楽しめる。

さて、エリア ] では氷の惑星 が舞台となる。寒々とした大地 を眼下に見ながら、迫りくる敵 を倒すのだ。難易度の高いこの ゲームでは、練習場的エリアだ。



奇背景と敵の弾の色 かなているので注意



ステージ]ではそれほど気に ならなかった斜めスクロールだ けど、ステージ2ではその存在 を強く認識させられる。通路が せまいので、ふいに斜めにスク ロールされると、上下に並ぶ氷 柱に激突してしまうことが多い。 2人でプレイするならば、合体 しておくと氷柱をよけやすいだ ろう。また、横スクロール面す べてにいえるのだが、縦スクロ ール面と違い、TORA(レーザ 一)でも地上を破壊できるので、 TORAを選んでおくといい。



るので、すばやくかわそう





レイドック2では、多くの敵を倒すとストーミーガンナー2のレベルが上がる。この欄 外では、レベルに応じて装備できる、IOAIIIIのオプションウェポンの効果を紹介しよう。







### せまい通路にはいり

#### 敵の攻撃をかわせ

氷の大地にはところどころに せまい通路がある。そこにはい る必要はないけれど、腕に自信 があるのなら挑戦してみよう。 通路には敵が進入してこないし、 敵弾が当たる心配もない。通路 外で敵弾をよけるより楽になる。



どの縦スクロール面のボスも、 砲台のような巨大な建造物だ。

このステージのボスの弱点は、 中央にあるコア。その周辺にい る移動砲台の攻撃をかわしつつ、



先のステージのボスに 比べれば弱いのだが



○敵弾は氷の大地 に当たって、自機 には届かないのだ

## とつぜん落下してくる

### するどいツララに注意!

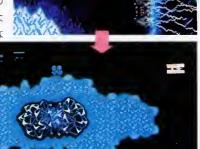
上の壁にある氷柱にはたえず 気をくばっておこう。なかには 突然落下してくるのもあって、 壁に激突したときと同じくらい ダメージを受けてしまう。ある 程度の距離をおけば、前進や後 退でかわせる。敵の攻撃以外に こんな攻撃があるのがツライね



このステージのボスは、3つ 並んだ砲台。レーザー攻撃をよ け破壊したと思ったら、巨大な

アメーバが出現し た! こいつの弱 点は、周囲を飛ん でいる小型のアメ ーバ。それを6匹 倒せば、このステ ージはクリア。













○もうすぐボスのと

-ザーを発射。合体時には2連になる。



BULLPUP:前方に地上用ミサイルを発射。合体 時には誘導(副操縦士が操作する)になる。



火山が並び溶岩が流れるこの 惑星は、氷の惑星とは対照的だ。 ここでの装備はCONDORが おすすめ。急に出現する砲台が あるので、自動照準で地上物を 攻撃してくれるCONDORが 便利なのだ。

## 溶岩の流れる炎の惑星が舞台だ!



○旋回中の自機には当たり判定がないの で、小刻みに左右へ移動しながら戦うと

#### ぬっと姿をあらわす

### 砲台に気をつける

この惑星では、地表から出現 する砲台に注意しよう。地面が もこもこと動いたら、砲台が現 れる前兆だ。もこもこを発見し たらその下に移動して、砲台が 姿を見せたら速攻だ。こいつは 後ろからでも弾を撃ってくるの で、早めに倒しておかないとし うこく苦しめられてしまうのだ。





### 窒をかわしボスのもとへ!

このステージあたりから敵の 攻撃は激しくなってくる。出現 する敵をすべて倒してレベルア ップしておかないと、戦いは苦 しいものとなるだろう。地形だ けを比べるなら、氷の世界の横 スクロール面ほど厳しくない。 しかし、そのぶん地上物や敵の 数が多くなっているのでつらい。

地上物の攻撃の激しさは特筆 もので、いきなり地面から火柱 が噴き上がったり、強力なバリ アが行く手をふさいだり、火玉 が四方を飛びまわったり、回避 難易度の高さを感じさせられる。



するのが何 がたいったいうこ 発生している装置を破壊しなければ!



攻撃をかわせたならキミの腕は確かだ。貴 重なシールドを温存しつつ、ボスまでたど り着くのはかなり難しい

異空間が舞台のエリア3には 縦スクロール面はなく、いきな り横スクロール面から始まる。 縦スクロール面がないからって 残念がることはない。なぜって スクロールのスピードがとても 星々が流れていくのが美しい。 また、その先に待ち受けるボス も驚異的だ。12画面ぶんはある

巨大戦艦相手に戦うのだから、 興奮しないわけがない。ステー ジ自体の難易度は高くないのだ けれど、レイドック2に用意さ れたステージのなかでは、いち

速いのだから。あまりの速さに



○高速スクロールといえば「アレスタ」が 有名だけど、それ以上のスピードだ!



◆自機の後ろから出現する敵もいるの 一瞬たりとも油断するわけにはいかない

LAYDOCK2

MINE: 前方に2発の空中機雷が発射される。合体時には 発射される空中機雷の数が6発となる。

ばん魅力的だといえるだろう。



・ルと巨大戦艦が魅力!

DOUBLE: 左右に地上用ミサイルが発射される。合体制 には発射される地上用ミサイルの数が6発となる。



### まるで話すように

#### 溶岩がばくばくする

攻略法ではないけど、地表を 流れる溶岩の一部が開閉する。 攻撃してくるわけでもないのに、





**○**穴が開いた。なんの 意味があるのだろう

### BOSS出現.

このステージのボスは、ガケの上に建ち並んだ3つの砲台だ。それぞれにシャッターがあり、一定間隔で開いたり閉じたりしながら弾を撃ってくる。ボスを倒すためには、シャッターが開いた瞬間に攻撃しなければならないのだ。3つとも破壊すれば、このステージはクリアとなる。





●シャッターの開閉するタイミングをつかめば、そんなに苦労しないですむ。シャッターが閉じているときの攻撃は効果がない

#### 溶岩から出現する

#### いやみな敵のかわし方

溶岩に潜んだ敵は、自機が上空にくると急上昇して攻撃をしかけてくるいやみなやつ。この敵を発見したら、かまわずにひたすら前進しよう。そうすれば右の写真のように回避できる。

## BOSS出現

このステージのボスは、壁に 設置された3基の砲台。それら を破壊すればステージクリアだ けど、発射してくる弾数が多い のでなかなか攻撃できないのだ



●下から噴き出す炎に注意しよう

●戦いに疲れた 自機を迎える母 艦。操縦士にも しばしの休息の 時が与えられる

AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF

○前進。これでかわせる

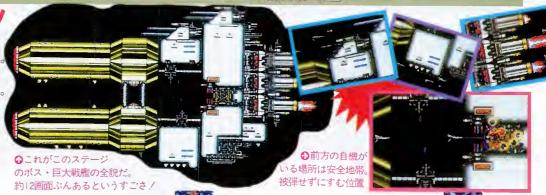


◆やっとボスを倒した。このあと自機が母艦に帰還するデモが見られるのだ



## BOSS出現!

このステージのボス、というよりボス自体がステージなのた。巨大戦艦の周囲を移動しながらなくさんある砲台を破壊しよう。弱点は内部にあるコアだが、そこに着くまでに注意したいのは噴射口から吹き出す炎とコアの手前にあるバリア。この2つをうまくよけられれば問題ない。



LAYDOCK2 の基礎知識 ALPHA: 前方に2発のバルカンを放射状に発射。合体時には発射されるバルカンの弾数が6発となる。



CONDOR:前方に地上用自動照準ミサイルを発射。合体時には同種のミサイルが全方位に3発発射される。







巨大戦艦を倒していよいよ最 後のエリアでの戦いが始まる。 このステージの舞台は、敵の本 拠地となる機械生命惑星。さす がに敵の攻撃は激しさを増して

### 異空間に突入して最後の戦闘へ!

くるので、自機のレベルがかな り上がっていないと歯がたたな いだろう。地上物の攻撃もきつ く、特に追尾型レーザーを発射 してくる砲台には苦しめられる だろう。また、高層ビルが画面 両側に建ち並んでいるので、動 ける範囲がせまいのもつらい。



ターを装備して、最後の戦いに、 ラストアタックに挑むのだ

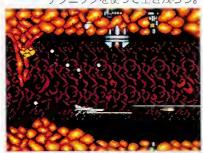
○巨大な墓標のような高層ビル群を眼 下に見ながら、激しい戦いが始まる!



#### 超強力な敵の

### 部に待っていたのは

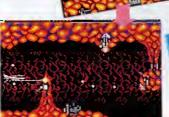
は語らないが、これまでに得た テクニックを使って生き残ろう。



#### 隠された砲台は

#### この惑星にもある

脳のような砲台や敵 にまぎれて、人間の体 内のような地表からは、 ふいに砲台が出現する。 以前の惑星で遭遇した 砲台と同様、出現時に は地表がもこもこする ので、それを発見した



ら攻撃態勢にはいろう。◆砲台が出現。すぐ破壊するように

#### レーザーをよける方法

追尾型レーザーから受けるダ メージは大きい。こいつをよけ るには、ぎりぎりまで引き寄せ てから、すばやく後退。それ以 外の方法でよけるのは困難だ。



○砲台から発射された レーザーを引き寄せ

○すばやく後退。レーザー は自機の鼻先をかすめた!



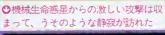


長く苦しい戦いにも終止符が 打たれた。機械生命惑星を破壊 したキミを待っているのは感動 のエンディング。レイドック2 をクリアしたら、怖いシューテ ィングゲームはもうなにもない。



○超高速で機械生命惑星から脱出する ストーミーガンナー2。はやる気持ち を抑えつつ、連邦宇宙軍本部へ向かう

MERRY: 進行方向にバルカンが発射される。合体時に は、前方に6発のパルカンが放射状に発射される。







◆やがて、まばゆいまでの光が機械生 命惑星を包んで、そして消えていった。 この宇宙に平和な時がもどったのだ!



FIRE:前方に熱光弾か発射される。合体時には前方にナ パーム弾が発射される。



### 赤い地上物を撃ち

#### シールドを回復しよう

このステージにある赤い地上 物を破壊すると、シールドが回 復する。自機のシールドゲージ の目盛りが最大になるまで地上 物を破壊しよう。また、ゲージ



自機の正面にあるのがシールドを回復 させる地上物。CONDORを装備しよう

が最大になっても、それ以上に 得たシールドは蓄積されていく ので、この地上物はかならず 破壊しておくこと。





このステージのボスは4つ並 んだ砲台。どうやら先のエリア に進むにつれて、砲台の数は増

えていくようだ。す べての砲台を破壊す ればクリアだけど、 敵弾をよけつつ攻撃 するのは難しい。



●巨大な機械生命体が最後のボスの正体だった。激しい攻撃をかわせ!

○○これまでのボスと倒 し方は同じ。うまく弾を 回避できるかが問題に

## 最後の BOSS出現

最後のステージに待ち受けて いたのは、巨大な機械生命体だ。 どうやらこのステージは、この ボスキャラの体内だったらしい。 こいつの弱点は口と腹だ。まず は、一定周期で開いたり閉じた りしている口を狙う。開いた瞬 間に口を攻撃すれば破壊できる。 口を攻撃すると、腹から砲台の

ようなものが出現する。こいつ も一定周期で出たり引っこんだ りを繰り返すので、出た瞬間を 狙って攻撃しよう。こう書くと かんたんに思えるけど、ボスの 攻撃は最高に激しい。2つの弱 点を破壊するには、かなりの反 射神経がないと無理だ。



○前方に最後のボスが見えてき





●腹を破壊すればエンテ









●到着だ! 着陸 態勢ははいるスト



### エンティングを見ても

### 何回でも楽しめる

エンディングが流れた後に、 キミのレベルに応じて称号が与 えられる。称号は、宙軍少佐・ 宙軍中佐・宙軍大佐の3種類だ。 最高殊勲者に贈られる宙軍大佐



の称号を得るまで再挑戦しよう。 えられたところ。この称号をめざせ!

YDOCK2 の基礎知

B-ADEN:後方に2発のバルカンを放射状に発射する 合体時には空中用自動追尾ミサイルを発射する。



KILLER: 周囲にシールドを張りダメージを半減する。合 体時には周囲にシールドユニットを回転させる。



生産タイプにはどういうのがある のか? どのタイプがいちばん強 いのか? どんなマップが入って いるのか? いろいろ興味深い。

そんな、まだゲームに触れてなり 人に送る資料と、はじめてまもな りプレイヤーに送る、部隊の動き が冴える定石入門の小問題集だ。

#X0593-51-6482

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

#### 生産タイプごとの特徴と主力兵器

全体を見渡してみると、大き く4つのグループに分けられる。 第1は、アメリカ1、アメリカ 2、ソビエト、イギリス、イスラ

充実した性能の

ラインアップ

エル、日本の6タイプで、ライン アップが充実しているが、性能 抜きんでている。

的にはアメリカ 1 とソビエトが

主力戦車はMIエイブラムズ、対 空車両はチャパレル、攻撃へりと

してアパッチ、攻 撃機はF-111、 戦闘機はF.ファルコンと充実し

た性能を誇っている。予算が少な いときは、対地車両

として、M 901、攻 撃機はコルセアでもとくに不満が

ない。イーグルは高いだけで、F. ファルコンで十分

第2のグループは、ワルシャ ワ、西ドイツ、フランス、スウ ェーデンの4タイプで、戦闘機 の貧弱さが目立つ。このなかで、 西ドイツはゲパルト、フランス はAMX-10RC、スウェーデン

はIkV91とそれぞれユニークな ユニットを持っている。

第3は、極端に安くとことん 弱い中国。

そして、第4が開発中の兵器 ばかりを集めた最新鋭だ。

対地車両・対空 画に不満



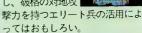
ハリアー、コルセ ア、ヒューイコブ

ラ、エイブラムズ、M 163対空砲と いったところが主力になるが、ト

ムキャットはハリ アーに比べて高す

ぎる。対空車両に不満が残り、安 価な対地車両がないこともアメリ カーに劣る。ただし

し、破格の対地攻



Prine 1597

#### アメリカ1に対 抗できる性能



Mi G-29、Su-24、Mi-28ハボ ック、T-80、S A-13ゴーフルが 主力で、安価なB

RDM-2 BMP-2

も使える。戦闘機の航続距離がや や短い点を除けば、アメリカーと あまり差がない。

垂直離着陸機(空 港以外でも、補給車で燃料を補給 できる)のフォージャーに、あまり 攻撃力がないのが

#### 闘機の貧弱さ が目立つ



満足できる性能を持つのは T-72 とBMP-Iのみで、Mi-24ハイ

ンド、SA-9ガ スキンまでは何と

かがまんできるが、航空機、とく に戦闘機はほとんど生産する気が しない。とはいえ

スーパー大戦略は 主力戦車でどんどん押していけば 勝てるゲームだから、とくに上級 者向きというわけ



でもない。

Cレステムソフト マイクロキャピン

#### 機以外はア メリカーに匹敵



トーネードIDS、レオパルド2、 ゲパルト、ヤグアル2といったと ころはアメリカト

と比べても遜色な

い。とくにレオパルド2とゲパル ト、ローランド2はアメリカーを 上回っているとい ってもいいくらい

だ。しかし、PAH-Iはアパッ チにやや劣り、戦闘機はやはりほ とんど作る気がし ない



#### 山に入れる唯 の戦闘車両あり



航空兵器はジャギュアとガゼル、 地上はAMX-30、ローランド2が

主力。全戦闘車両

のなかで唯一山に 入ることができるAMX-IORC はうまく使えばおもしろそうだが、

安くて強力な対地 車両がなく、戦闘

機も貧弱だ。ミラージュ2000な ど、この程度の性能でどうしてこ んなに高いのか理 解に苦しむ。

#### 無難にまとめた ラインアップ



ハリアー、トーネ ードIDS、ガゼ

ル、チャレンジャー、RCM748レ イピアと、性能的にはやや劣るも のの、アメリカト に匹敵するライン

アップが揃っている。スコーピオ ンは、価格相応かもしれないが、

劣りする。無難なところでまとめ たという感じだ。

#### アメリカ2の 1 ランク下



F. ファルコン、 ラビ、ヒューイコ

ブラ、M60パットンかメルカバ、

M48チャパレルと、ほとんどアメ リカの兵器が使え るのでラインアッ

プに不安はない。ただ、アメリカ 2と同様、安価な対地車両がない のが欠点だが、こ れもアメリカ2と

同様エリート兵の使い方次第でお もしろくなるかもしれない。

#### 激安の戦車で早 期決着を図る



グリペン、PAH-I、Sタンク、 ARMADと戦闘機以外のライン

アップは充実して いるが、地上部隊

の燃料に不安があり、補給車必須 の生産タイプだ。Ik v 91という

安価で強力な戦車 があるので、Sタ

ンクは必要ないかもしれない。敵 が航空兵器を充実させる前にIk v 91の物量作戦で 押したい。



#### 日本ってこんな に強かったっけ



戦闘機がやたらに高いイーグルし かないが、それでもないよりは、

はるかにましだ。 三菱F-I、ヒュ -イコブラ、74式戦車、87式対空

自走砲とそれなりのラインアップ で、60式無反動砲

755 は攻撃力はないが、 激安なのでなんとか使えるかもし

れない。やはり、地上部隊の燃料



に不安があり、補 給車必須。

#### こが安さの-中国だ一つ #



とにかく安い。し かしそれだけだ。

他の生産タイプがあまり極端に走 らず、けっこう似たり寄ったりな のに対して、中国 だけは極端に安く

て極端に弱い。他国とまともに戦 える性能を持っているのは、攻撃

機のファンタンA ぐらいのものだ。

62式軽戦車、63式対空砲、人民兵 の物量作戦でいくしかない。



#### アメリカ1とど っちがいいか?



EFA, FSX, ホッカム、90式戦

車、ADATSというラインアッ プに、へたな戦車より強いテレダ

インAGS、エリ ート兵と性能的に はずば抜けているが、アメリカト

と比較するとそれほどすごくもな い。価格も大したことないし、ホックスを

カムの対車両攻撃力や90式戦車 の燃料など不満もある。

#### マップと生産タイプの相性について

#### ■垂直離着陸機

ハリアー(アメリカ2、イギリ ス)とフォージャー(ソビエト) は、垂直離着陸機(VTOL)な ので、ヘリと同様、空港だけで なく、補給車から補給を受ける ことができる。空港の少ないマ ップでは、このことは大きな意 味を持つ。この2機は覚えてお きたい。

#### ■平地では遅いユニット

BRDM-2(速度8、ソビエ ト)、ゲッコー(速度6、ソビエ ト、ワルシャワ)、ガスキン(速 度8、ワルシャワ)、クロタル(速 度7、フランス)、BI式対空ミサ イル(速度フ、日本)は、道路の移 動は速いが、平地では森などと 同じく速度が半分になるので注 意したい。

## 実力アップ/序盤から中盤にかけての定石口BA

まだプレイしはじめてまもないプレイヤーからかじった程度のプレイヤー向けの、序盤から中盤にかけての定石ともいえる戦術集。問題を見て自分なりの

答えを考えてからページをめくって編集部の答えと見比べて、 大戦略のコツをどんどん者みこんでしまおう。

問題の題材になっているのは、

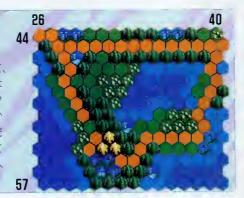
マップNo.2の「CALDER ACAMPAIGN」。入門者向けの比較的かんたんで短いターンで終われるマップだ。PI9に完全版のマップが載っているの

で、問題図のまわりの景色は答えのページを飛ばして参照してほしい。また、問題図のなかの部隊の種類がわかりづらいときはP12~13を参照のこと。

## Q1

## 重歩兵と歩兵を 何部隊作るか?

最初に考えるべきことは、近くの中立都市を一刻も早く押さえて、生産力を確保することだ。予算は1500として、輸送ヘリかトラックか、戦闘輸送部隊を使うかどうかなどは、いろんな考え方があるだろうが、輸送ヘリと兵員に絞って何を作るか考えてみよう。輸送ヘリに乗せるのは重歩兵とする。



## Q4

#### 敵戦車の先制攻撃 対抗手段は?

3つの歩兵はすでに移動済み。

湖上のブラックホークは重歩兵を乗せていて空港のブラックホークはカラ。T-80(レッド国主力戦車)のすぐ南西の森にいる重歩兵は4人しかいないが、ほかは無傷。前進しすぎた敵の弱点をとがめるにはどうすればいいか?



## ブラックホークと 歩兵の行動は?

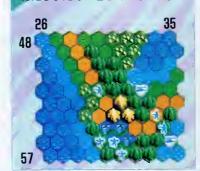
空港にいる兵員を乗せていない ブラックホーク(輸送ヘリ)と首都 付近の2つの歩兵、これらの部隊 の行動に関連した生産も考える。





#### つぎはどの部隊に 行動させるか?

ブラックホークと重歩兵のうち、 まずどの部隊に行動させるか? ま、 あたりまえのことなんだけどね。

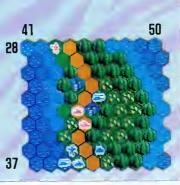






## 敵歩兵の中立都市奪取と敵後続部隊の進軍を妨害せよ

北西の敵歩兵が中立都市をうかがっており、さらにその北から敵の援軍が駆けつけようとしている。援軍が到着すれば、現在の戦力では前線維持はむずかしいところだ。このむすかしい局面で、一石二鳥の妙策がある。なお、ブラックホークもブラッドレーも兵員は乗せていない。





#### 兵員をどこに 降ろすか? 20

湖の西側での敵との接触。 西よりのブラックホークは 重歩兵、東よりのブラック ホークは歩兵を乗せている。 とうぜん、中立都市を奪 うべく兵員を降ろすわけだ が、どんなことを考えて降 ろすべきか? 具体的にへ リをどこに置いて、歩兵・ 重歩兵をどこに降ろすかを 考えてみよう。

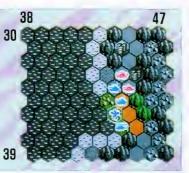


## SUPER大製館



瀕死の重歩 兵の利用

再びカルデラ湖東岸。 2つのエイブラムズでT -80とT-64を半減させたあ との重歩兵。ブラックホー クにはすでに歩兵が乗って いる。味方都市まで退却す るしかないのだろうか?





都市と空港 どうとる? 20

中立都市・中立空港はとれるが、ただとるだけでは不満。何を考えてどんな行動をとるべきか? 敵トラックは兵員を乗せていて、BMP-2はカラ。味方はすべて無傷か無傷にちかい。





#### 歩兵を積んだ 輸送ヘリの行動は?

カルデラ湖の東岸では味方のM1エイブラムズやM901TOWがT-80・T-64をはじめとする敵主力部隊と戦っており、西岸では味方ブラックホーク・歩兵・重歩兵が援軍を待ちつつ、敵BMP-2・歩兵・トラックと戦っている。一方、カルデラ湖に浮かぶ島の空港と都市を確保したブラックホークが、いよいよ北岸に達して、生産力増強に伴い、西岸への援軍派遣も可能となったため、湖岸の敵を一掃できるのは時間の問題だ。

そうした状況の中で、早すぎたとも思 える湖上の歩兵輸送中のヘリをどう行動 させるか?





#### 前線へ向かう 補給車の行動は?

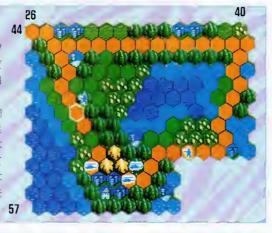
前線へ向かう2つのM901と補給車の移動について。ただ、速く行けばいいたいまたのではない。





#### 効率的な燃料消費を 考えた移動とは?

なぜか序盤にもどって、A・B2つのブラックホーク(ともに重歩兵輸送中)をどう行動させるか? Aは北西の都市、Bは北東の都市をとりに行くものとする。序盤の、輸送ヘリが少ないあいだは、輸送へりを使いまわしするのが効率的な兵員輸送手段となる。そうすると、肝心なときに燃料不足のため、空港へもどって補給しなければならないということになりやすい。そこで、効率的な燃料消費を考えた移動が大切になってくる。





#### 歩兵を遊ばせない ためには?

都市上の歩兵の隣りの輸送へりは 全滅寸前。北東寄りの輸送へりはカ



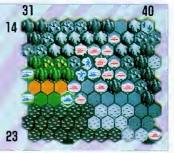


#### エイフラムズの 行動は?

予測していたものの、レッド 国喉元の都市と空港を奪ったら、 とたんに取り囲まれてしまった。 戦闘部隊はエイブラムズのみ。 東岸の主力部隊が前線を突破 するにはまだ数ターンかかりそ うで、西岸からの援軍が到着するのも少し時間がかかりそう。 到着しても数が少なく、北西の 敵も牽制しなければならないの であまり期待はできない。

西の2部隊のブラックホーク は、兵を積んでいるが、とりあ えず確保できそうな都市が見あ たらないので、時間かせぎに使うこともできるが、とにかく援軍到着までエイブラムズを全滅させないことと、都市の確保が最重要課題。

こうした状況の中で、8両しかないエイブラムズをどう行動させればいいだろうか?



#### 1 歩兵を発に作る

本論は2のほうだが、生産 時の注意点をひとこと。

兵員と輸送部隊については 兵員を先に作ること。輸送部 隊を作ったら兵員を作る金が なくなったなんてことになる と、目もあてられない。



○輸送部隊より兵員を先に作ろう

ふつうはヘリと兵員を生産 して2ターン目に乗せ、3タ ーン目で移動ということにな るが、作ったばかりのヘリに 兵員を乗せれば2ターンで発 進できる。金が足りずにヘリ を作り損ねたときなどに有効。



○空港のヘリを西の歩兵によせて 歩兵を乗せ、ヘリを生産してこれ に東の歩兵を乗せたのだ

## 2 8个9夕又以内的

輸送部隊に兵員を乗せて降ろ して都市・空港をとるという手



順は、最低3ターンを必要とす る。それなら、生産可能ヘック スから日ヘックス以内の都市・ 空港は歩兵を歩かせてとろう。 そうすれば、輸送へりはより遠 くの都市・空港をとるために使 え、序盤は不足しがちな輸送部 隊を補うことができるのだ。日 ターン後には、歩いた歩兵のた めのヘリも作れるだろう。

このマップの場合は、2つの 都市と1つの空港を歩兵に歩か せてとることができる。



●3人の歩兵を歩かせれば、ターン4に2つの都市と1つの空港がとれる

#### で影響を使て 見で思せる

問題の場面ではあたりまえ のことだけど、輸送部隊を移 動させる必要がなくても、乗 せたあとの進行方向を考えて、 より目的地に近いところで乗 せるようにしたい。 1 ヘック スの違いが1ターンの違いに なることもあるのだ。



●首都の重歩兵をヘリに乗せる



○首都南東の重歩兵をヘリに乗せる

## 見は既に降るす

敵は対地部隊しかいないの だから、ヘリを都市に置く。 重歩兵は、都市北東の森に降 ろすと2つの戦車の攻撃にあ うし、東の森に降ろすとT-64 が森に入ってしまう。



●重歩兵は南東の森に降ろす

## 2 符号如图号から

進軍速度を速めるには、も っとも後ろの部隊に先に攻撃 させることだ。間違っても、 まずブラッドレーでゴーフル を攻撃などということをして はいけない。

まずエイブラムズでゴーフ

ルを攻撃し、全滅しなければ しかたがないが、全滅すれば ブラッドレーはT-80を攻撃



## 3 manualogで

空港の輸送へりは歩兵を乗 せて先へ飛ばしたいところだ が、それではT-80が重歩兵を 攻撃する恐れがある。いや、 それ自体は構わないのだが、



**○**ZOCで敵の移動をはばむ

T-8Dが森へ入ることだけは なんとしても避けたいのだ。 前線の敵が一部隊森に入った ら、最低 | ターンは進軍が遅 れると思っていい。

#### 4 じゅき(重歩兵)を C B C E W D W E

最後に、ブラッドレーでT -80を攻撃するのだが、まとも に戦ったのでは被害も大きい ので、森から攻撃したい。そ こで、まず森にいる重歩兵を 移動させたあと、その森から 攻撃するのだ。以上の戦術で、 ゴーフルを全滅させてT-80 を孤立させたうえに半減させ て、中立都市の1つをほぼ確 保できた。



●重歩兵をどけて森から攻撃

## SUPER大業時

比較的かんたんだったと思 うが、輸送ヘリをどこに置く かが問題。中立都市に置くの は最悪で、少なくとも森まで は進めたい。歩兵を攻撃する なら平地に置くほうが敵の援 軍が森に入る可能性が小さい。



○歩兵にぶつけることによ 敵後続部隊を足止めできる

ブラックホークを森の最北端まで もっていけるなら、それが最善だが 移動力が足りない。そこで、次善の 策として重歩兵を森に降ろす。とに かく敵地上部隊を森に入らせないこ とが大切だ。



○この写真は次ターンのはじめ

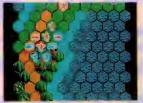
## なわりにする

敵T-80もT-64も半減して いるが、どちらかが森からエ イブラムズを攻撃するかもし れない。それを避けるために 重歩兵を森に入れるのだ。森 からのエイブラムズに対する 攻撃だけは避けられる。



●重歩兵で、エイブラムズが落 から攻撃されるのを防ぐ

やはり敵を森に入らせないための L夫。まず歩兵で重歩兵を攻撃して 弱体化させ、空港のヘリでトラック を攻撃したあと、重歩兵を空港に入 れて、残ったヘリを森に入れる。



○とにかく敵を森に入らせない

前のM901を移動させたら、つぎに 補給車を移動させて後ろのM901に 対して、補給を行う。補給車とM901 の移動力が同じだから今やる必要は ないのだが、もしエイブラムズが相 手なら今やっておく必要がある。



◆後ろのM901に補給する

マターンにとれる都市に降 ろすのはナンセンス。北東の 都市に降ろすのは時機尚早。 そこで、守りの手薄な北西の 都市をねらうが、敵空港にい るMi-17ヒップHの攻撃可能 範囲を避けるのがポイント。



○敵輸送へり(移動力 7)から は、どの部隊も攻撃されないこ とを確認してほしい

敵の乙〇〇によって北東のブラッ クホークは今のところ
1ヘックスし か動けない。そこで、まずエイブラ ムズでT-64を全滅させる。もし、全 滅しなければ南のエイブラムズも使 えば、まず全滅するだろう。T-64が いなくなれば、自由に動けるように なるので、歩兵を乗せられるわけだ。 ブラックホークは、このあと湖のな かの島で補給したいので、歩兵の左 に移動するのがいい。





乗せているのが重歩兵なの で都市の2ヘックス手前に降 ろすとすると、Aはフヘック ス、BはBヘックス移動する ことになる。したがって、A はフヘックス移動して降ろし、 日は4ヘックス移動して止め る(5ヘックスでもいい)とい

うのが正解。というのは、航 空部隊はまったく動かなくて も移動力の半分(端数切り捨 て)の燃料を消費するからだ (空港にいる場合は別)。ブラ ックホークの移動力はアだか ら最低燃料消費量は3。日が フヘックス移動して次ターン に1ヘックス移動すると、3-1=2の燃料を損する。



● Aは7~ックス移動後降車が正解



反撃を受けないからとい ってゴーフルを攻撃すると、 T-80の攻撃を受けてしま う。森に入ってT-BOを攻撃 する(または移動のみ)のが 正解だ。



て都市に入って補充する

## BOMISA かるいる全16マッフ外観

### マップをプレイしていく順番

「スーパー大戦略」のROMカートリッジには、16枚のマップが入っている。なんとなく順番

#### Vo. 1 Island Campaign

おなじみのマップ。98版の記録、 青50、9ターンに挑戦してみよう



#### No.5 Red Bear

北海道に材をとった、ややアプナ いマップ。都市がかなり多い



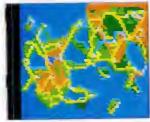
No.9 Long River

ブル一国とイエロ一国のあいだで すぐに戦闘がはじまる



**\0.13** トオオキ ミチノリ

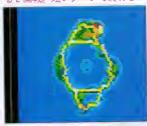
イエロー国は初期都市数は多いも のの、中央にあって戦いづらい



にプレイしていくといいように も思えるのだが、そうはどっこ い問屋が卸さない。まず、次ペ

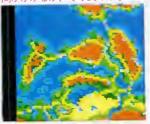
#### No.2 CALDERACAMPAIGN

カルデラ湖の南北からスタートする2国戦。短いターンで終わる



No.6 Longest Turn

橋の多いマップなのである程度時 間がかかるが、そう長くはない



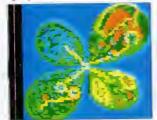
North Africa

アフリカを舞台にしたマップ。ロンメル将軍の気分でプレイしよう



10.14 Nクローバー

・ドロヌマの戦いを避けられそうも ない。もっとも4国戦らしい



ージに完全版のマップが載っているNo.2のカルデラキャンペーンにチャレンジしよう。そのつぎにNo.1のアイランドキャンペーン。2つのマップで2国

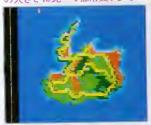
#### No.3 Diana Island

レッド国有利、ブルー国不利な3 国戦だが、ブルー国50でも大丈夫



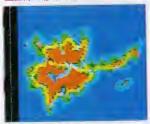
Antarcticcrisis

南極を舞台にしたマップだが、島 の大きさに比べて都市数が少ない



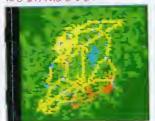
No. 11 Heroic Verse

最初の4国戦だが、直線距離と地 上部隊の移動距離の落差が激しい



No.15 Blitz of 4land

ブルー国とレッド国は2国を相手 にしなければならない



戦に自信がついたら、3国戦の No.5のレッドベアー、そして 4国戦のNo.14のNクローバー へとはまっていく……。これが おすすめ。

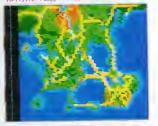
#### No.4 Dragon Fortress

本格的な3国戦への道標的なマップ。レッド国がかなり有利だ



No.8 Peninsular War

レッドとブルーは大陸、イエローは南東の島。3者3様の弱点あり



No.12 Grand Campaign

4国戦だが、2国戦マップをつな いだような直線的なマップ



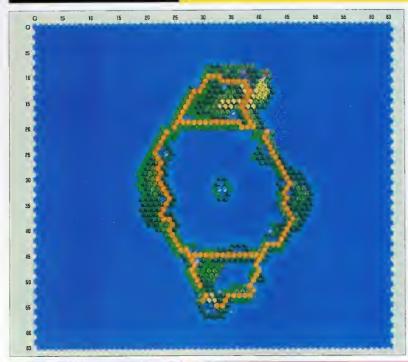
10.16 4land Tactics

内蔵マップのなかでもっとも四隅 に近いところに各首都がある



## 入門者向きと中級者向きの特選マップ2枚〈完全版〉

## MAP No. 2 CALDERACAMPAIGN



#### ■入門者向きの2国戦

「現代大戦略」からのマップ。中央のカルデラ湖をはさんで南北にブルー国とレッド国の首都が分かれていて、どちらが有利ということもない。

カルデラ湖の中央にある島が戦いに変化を与えているが、コンピュータは初期には航空部隊を作ろうとしないので、ここの確保は楽にできる。

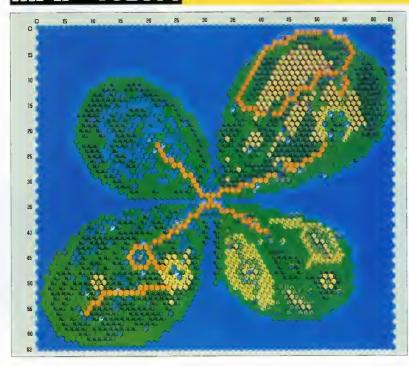
そのかわり、戦車を先行させてくるので、初心者はある程度対抗するための戦力を整える必要があるかもしれない。アメリカーならM901やブラッドレーなどの安い対戦車兵器が有効だろう。序盤から中盤にかけては戦場が狭いので、ZOOや森を利用することの巧拙が明暗を分けることになる。

内蔵マップ中、もっとも短い時間で決着のつくマップで、その意味でも初心者向きといっていいだろう。

#### 開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	20	5	生産タイプ	有利不利
ブルー国	4	2	アメリカI	ふつう
レッド国	4	1	ソビエト	ふつう

## MAP No.14 Note-K-



#### ■中級者向き本格的4国戦

とにかく、ドロヌマの戦いが避けられそうもないので、中級者といっても、他の4国戦マップを経験してから手をつけるべきだろう。 むしろ上級者向きかも。

ブルー国とイエロー国はレッド国やグリーン国に比べて、より中央に近いので、一刻も早く中央を確保したうえで相手国を攻略したい。そのまえにレッド国やグリーン国が参戦するようなら、収拾がつかなくなってしまうだろう。

レッド国やグリーン国なら地上部隊は中央に手を出 さず、航空部隊だけでブルー国かイエロー国を攻略す るという手もある。

#### 開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	28	16	生産タイプ	有利不利
ブルー国	10	2	アメリカ1	不利
レッド国	14	3	ソビエト	有利
グリーン国	14	4	西ドイツ	ふつう
イエロー国	14	5	ワルシャワ	ふつう



## Master of Monsters

## ファンタジーワールドにくりひろげられる魔法使いたちの戦い

### STORY

魔王ガイアは、青、赤、黄、緑の4人の魔法使いを集めた。次の魔王を決めるときがきたのだ。20の地形からなる世界、マスター・オブ・モンスターズ・ワールド。魔王となるには、この世界のすべてを戦いのなかでうばい取らなければならない。次の魔王はだれに?これからくりひろげられる戦いにゆだねられている。

## 勝利。方め

ちょっと見ためはスーパー大 戦略。システムこそ似ているが、 中身はまったく異なったファン タジーウォーゲームだ。



プレイヤーはマスター(魔法使い)となって魔力でモンスターを呼び出し、敵モンスターと戦わせてあちこちにある塔を占領し、敵マスターを殺すかまたは降伏させて勝利を得るのだ。

大戦略シリーズと違う点は、マスターのあやつるモンスターが成長すると姿が変わるあたり。キャラクタの雰囲気どおり、RPG的要素がごっそりもりこまれているというわけ。

また、大魔法という特別な命令や精霊を呼び出す魔法もあり、 RPG気分が高まるのと同時に、 ゲームももりあがるのだ。

### 楽しみ行いるいろ

このマスター・オブ・モンス ターズ(以下M OF M)にはマ ップモードとキャンペーンモー ドの2つのゲームモードが用意 されている。

マップモードは多種多様な20 のマップからどれでも選んで遊べるモード。マップのなかには最高4人まで参戦できるものもあるので、友だちどうしで楽しめる。また、ゲームの難易度も初心者から上級者まで遊べるようになっている。各マップは25ページで紹介しているぞ。



そしてM OF Mのウリは何といってもキャンペーンモードだ。このモードは8つあるマップを一戦一戦勝ち抜いて制覇していくというもの。マップひとつを戦い抜いて成長したモンスターがいれば、次のマップではそのモンスターを成長したとの形では呼び出せないけどね。モンスターたちをきたえて、成長とせるところにM OF MのRP G的な味があるのだ。しかし、ゲーム自体はかなりむすかしい。戦術をねりにねらないとダメだ。



(ンステムリフ)



## 負けはゆるさじ、キャンペーンモードに挑戦だ!

### 全マップ制覇だ

では実際にキャンペーンモードに挑戦だ。記事中に出てくる 各モンスターの特徴については P26、27の一覧を参照してほしい。だいたい5ターンごとに解 説を入れたので、戦うときの参 考にしよう。★のしるしがある ときはカコミ記事を見てね。

### ターン

|ターン目は何を召喚(★1)するのかがポイント。これで戦略が大きくちがってくるので慎重に。召喚するモンスターは、ペガサスとエンジェルとマンティコアが | 匹ずつ。空用モンスターで、敵よりも早く塔を占領させるためだ。大魔法のひとつ、再動(★2)を使ってペガサスを城の北方の塔に進めよう。



○RED国のダダは陸上モンスター を多く召喚した

# 

#### 今回の戦いかた

マップ1はダダとの対決。地形から見ると、島中央の平原で両軍が激突しそうだ。ここをどうおさえるかが勝敗を決める。ここは一歩もゆずれないので、マンティコ

アやドラゴンなど消耗戦に耐えう るモンスターをおく。

そして敵陣には東西の海岸ぞいから入りこむ。強いサーペントなどの海上用モンスターを海ぞいに進ませ、両側から敵マスターをはさみうちという戦略。

今回は実験的にモンスターを少数精鋭でおこなったが、序盤に大魔法をうまく使って1つでも多く塔を取り、召喚できるモンスターを増やすというノーマルな戦法も考えられる。ただし、ここではターン31でタイムオーバーになる。

#### ★1. 召喚とは

マスターがマジックポイント (略してMP)を消費してモンスターを呼び出すこと。召喚は城の上、城に接する城郭か塔のみできる。 ゲーム中召喚できるモンスターの 数は、塔の保有数+1。5つ塔を 持てば6匹召喚できるわけだ。



◆召喚モードにしたとき。このなかからモンスターを召喚できる

### →2 大魔法 その1 車動

MP10で行動ずみのモンスター1匹をもう一度動かせる大魔法。 1度動けば塔をとれる位置にいたり、瀕死の状態なのに敵のモンスターの近くにいるときなどに活用



◆大魔法を使うときのウインドウ◆使用例。ターン I で召喚したペガサス(召喚したモンスターは行動ずみ)も再動で塔を占領可能

できる。序盤の勢力拡大をめざし ているうちはこの再動をできるだ け使うと、ふつうよりも多く塔を 占領できるのだ。



#### **国 技能力造一片**

ゲームをさらにむずかしく、苦 しみぬいて遊びたい人向けモード。 このモード使用時には、味方のモ ンスターのまわりにいる敵以外は 認識できない。つまり、味方の到 達していないような地方では、敵 の動きはわからなくなる。



○先に進みすぎると、突然敵に出くわし、スリルが味わえる



城:マスターの居城。マスタ ーが破れると中立の塔になる



城郭:城の周囲に立てられて いる。防御効果が高い



塔:モンスターが占領すると 占領した国の色に変わる



草原: どのモンスターも移動しやすいが、防御効果は低い



## 先手必勝!塔を攻めて勢力拡大だ

### 9-22~5

序盤はとにかく塔を多く取るのを目標に、足の速いペガサスやマンティコアを島中央の平原へ進ませる。そして、最前線の自軍のかべを強力にさせるため、召喚したドラゴンを、塔移動(★3)で送りこむのだ。一方、エンジェルを東の海ぞいに走らせ、塔を取っていく。このへんのこせりあいは、時刻を気にしてモンスターを戦わせよう(★4)。敵はクラーケンを小島に移して塔を取り、やや有利だ。



イア軍は守りがうすい。が別はダダ軍は前後2グループに戦況はダダ軍は前後2グループになって前線に攻めにきている。ガーア軍は守りがうすい。



#### ★3 大魔法 その2 塔移動

MP20を消費して占領した塔の間をワープできる大魔法。召喚して間もないモンスターを、前線へと送りこんだり、サーペントなどの強いモンスターを、突然、陣前に出現させる奇襲戦法などに使える。また、再動とコンビで前方にある塔を取りながら、塔移動で強いモンスターを前に進ませるのが常套手段といえるだろう。



☆塔移動は前線に応援部隊をだす ときに効果的だ

#### ★4.時刻で強さが

ゲーム中、1ターンごとに朝、 昼、夕、夜の順序で時刻が変化し、 それに影響してモンスターの攻撃 力も属性(LAW系など)によって変化する。つまり、LAW系は 昼につよく、夜に弱い。CHAO S系はその逆。NEUTRAL系はい つでも変化なし。「時刻を見てから 攻撃」を心がけよう。





### ターン6~10

予想どおり、平原でガイア軍とダダ軍が衝突、大決戦となった。前線のガイア軍は少数ながらドラゴンとマンティコアをそろえ、ダメージをうけながらも大回復(★5)を使い、なんとか敵の突破をふせいでいるという緊迫した状態。

一方、ダダ軍は前線に多くの 戦力を送りながらも、山脈の東 側にもモンスターを進め、勢力 を二分してきた。両軍進退ゆる さずといったところ。



**○**ガイア軍の頼りはドラゴンだけ
た。がんばれ



前線は両軍ともほぼゆずらないが、ダダ軍は 塔を多く占領し、モンスターをどんどん送り こんできた。ガイア軍はモンスターの数が少 ないわりに健闘している。







平原でもたついているうちにガイア軍はエンジェルを東海岸に 進めた。ダダ軍もふた手にわかれて大軍を進めてきた。



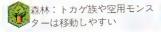
### ★5. 大魔法 その3 大回復 MP30を消費して、味方のモン

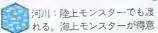
MP30を消費して、味方のモンスター1匹のHP(体力)を完全に回復できる大魔法。中盤や終盤に瀕死のモンスターを全快させるのももちろんだが、もうすぐ成長するというモンスターが前線にいて、不幸にも敵にかこまれて危ないときにはまよわず使おう。

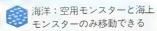


にはこまめに使え

で族と空用モンス









## 国破れて山河あり……戦りは哀しり

の戦い

### ターン11~15

前線ではダダ軍は勢力をいっ そう強化させてきたが、ガイア 軍のドラゴンが善戦し、また、 ときどき精霊(★6)を送りこむ ことによって、なんとか膠着状 態でとどまっている。

山脈の東側では塔移動で攻め



てきた、ガイア軍のサーペント とダダ軍のクラーケンとの対決 となった。しかしどちらも勝負 はつかなかった。



前線は激しい攻防戦となり、戦力の少ないガイア軍はダダ 軍に攻めこまれないように必死の状態だ。

1ターンに1回だけ、MP40を 消費して自由に精霊を召喚するこ とができる。精霊は敵モンスター に攻撃をしかけ、終わると消えて しまうので、突然危機に襲われた ときや、敵のとどめをさすときな どに便利なのだ。

精霊の種類はマスターの属性ご とに異なり、攻撃回数も攻撃力も まちまちなのだ。サモナーなら全 種類召喚できる



☆精霊は攻撃のみ助けてくれる 防御はしてくれない

#### ZOCを有効に使え



**○**ダダ軍のZOCにはまっ い身動きとれなくなった

ZOC(ゾック)とは、ZONE OF CONTROLの略でモンスタ -の周囲 6 ヘックスのゾーンのこ と。ここに敵のモンスターが入る と、移動をやめるか、攻撃するか の2パターンにしぼられる。 つま り敵は先に進めないのだ。大戦略 でも使われていたルールなのだ。 このZOCが戦況にあたえる影響 は非常に大きい。

### ターン16~20

前線のガイア軍はすこし疲れ を見せたか、ZOCの防衛ライ ンもくずれはじめ維持させるの が苦しくなってきた。そんなな

か、ドラゴンが16タ 一ン目でドラゴンロ ードに成長(★7)し



サーペントが簡単に進 入した。

た。前線を守りぬけるか。

塔移動でサーペントを敵陣の 西側にうつし、上陸させる。し ばらくして、東側の海上にいた サーペントがダダ軍の陣内に進 入するが、かこまれ、滅びる。



長したが、戦況は思わしくない

### ターン21~28

20ターンをすぎてから、ガイ ア軍は滅亡への道をたどる。敵 陣西側近くに残されたサーペン トも敵にかこまれ、マンティコ アが成長したスフィンクスが援 護にむかうが共倒れに終わる。 その後、塔をすべて占領され、 頼みの綱のドラゴンロードも倒 され、28ターン目で滅亡した。





#### 今回の反省

平原に敵を集めさせ、両側の海 から敵陣に進入する戦略は正解。 問題は召喚モンスターの配分だ。 少数なので攻撃も防御も物足りな い感じだった。成長させるモンス ターをしぼらなかったのも敗因だ。

マスターや精霊をのぞいたほと んどのモンスターは経験を積むこ とによって新たなモンスターへと 成長することができる。成長した モンスターは新たに武器や攻撃力、 防御力などの能力がアップする。 成長するために必要な経験値はモ ンスターごとに決められていて、 戦闘時と敵を倒したときに経験値 があたえられる。



○モンスターの 成長は感動的だ



### キャンペーン中最も重要、かつ

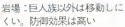
システムソフトからありがたいアドバイス

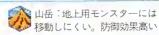
最大の難関マップ。ここで、何を 成長させるかが長いキャンペーン の最大のポイントです。

戦略の最重要拠点は島中央部。 ここで、進撃してくる RED国を くいとめつつ、自軍を充実させ反 撃の機会をうかがいます。戦略上、 塔の占領は肝心、1ターン目から ビシバシ占領しましょう。RED

国のロック鳥とクラーケンには要 注意です。ロック鳥のすばやい塔 占領に悩まされ、海ぞいにくるク ラーケンもやっかい。 クラーケン は陸におびきだすのがコツです。 成長は、ペガサスをモノペガサス にしたいところ。移動力が高いの で後々楽になります。さらにドラ ゴンロード、サラマンダーくらい はほしいですね。

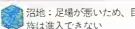








🔐 火山:火炎に強いモンスター 以外は進入できない



## プモードならわりとラクに楽しめる

マップモードは全部で20。キ ャンペーンモードとちがって、 どのマップからはじめてもOK だ。自分の気に入ったマップか ら遊んでみよう。

キャンペーンモードとくらべ て、いくぶんかんたんになって

いるので、初心者には自分の実 カアップに、またキャンペーン モードの合間の腕だめしにも最 適なのだ。

また、20のマップのなかには 4人まで遊べるものも用意され ている(マップ名のとなりに記 してある)ので、友達といっしょ にワイワイさわぎながらプレイ するのも楽しい。4人になると 戦術を考えるのも、複雑でより 本格的になってくるぞ。

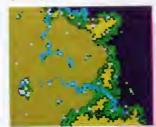
今回の各マップの解説と攻略 のヒントは、このゲームの生み の親のシステムソフトさんから じきじきにいただいたものだ。 ゲームをはじめるときや、いき づまって苦しいときはシステム ソフトさんの方角(福岡だから 南のほう)を向き、感謝しつつこ のページをひらこう。



#### DUEL

システムソフト(以下システム): BLUE国とRED国との一騎打ちのマ ップ。南にある塔に塔移動でモンス ターを送り、南北2方向から攻める のがいいでしょう。

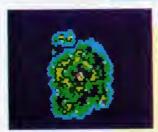
編集部:初心者におすすめ。



#### サンドバトル

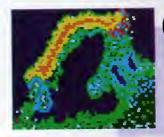
システム: BLUE国と RED国がつな がっているのでマスターどうしの対 決が楽しめます

編集部:名のとおり広い砂漠のマッ フ。山脈におおわれているので、空 を飛ぶモンスターを有効に使おう。



#### No.3 ドラゴントウ

システム: 3国の城の間がかなり近 いため、早いターンから激戦となり そう。空を飛べるモンスターの奇襲 戦法も1つの手でしょう 編集部:スモール・アイランドの | つ。かなり楽しめる。



#### No.4 ナイトメア

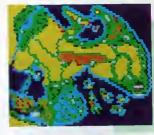
ンステム:RED国に気をつけながら 自国をひたすら大きくしてください 油断は禁物です

編集部:北は山脈で動きづらいため に序盤戦はRED国との対戦となるだ ろう。BLUE国は塔がなくてつらい。



#### m.5 セイムフォ·

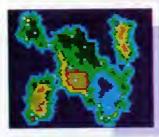
システム:比較的時間のかかるマッ プです。4国とも条件は同じなので、 あとはあなたの腕しだいです。 編集部:各国の塔の数などはどんぐ りの背くらべ。画面中央の中立地帯 をはやく占領するのがポイント。



### No.fi せいなるやま

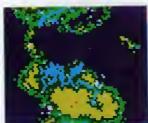
システム:1か国を集中して攻撃す る必要があり、中央を占める山岳地 帯のどこに防衛ラインをおくかがホ イントとなるでしょう。

編集部:山岳地帯を通る山道を敵に 越されないように死守しよう。



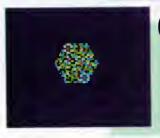
#### LUNATIO

システム: BLUE国のプレイヤーは 陸がつながっていないので、召喚に ついて考えなければなりません。 編集部:陸、空、海、それぞれのモ ンスターの長所をつかもう。海上向 きのモンスターがポイントになる。



### No.8 JUNGLE

システム:南の大陸には大ジャング ル地帯がひろがっており、地上での 移動が困難なため海上や空を飛ぶモ ンスターが活躍するマップです。 編集部:海洋戦が見もののマップ。 YELLOW国がキーポイントか?



### No.9 こんとんのしま

システム:地形が入りまじっていま すので、自分に有利な地形を利用し て戦ってください

編集部:ゴチャゴチャしたマップ いいかげんに動くと地形効果で痛い 目にあうので慎重に



### No.10 あんこくのくに

システム:このマップは初心者向け に作られていて、まず自国周辺の塔 を確保した上でほかの2国と戦うの がいいでしょう

編集部: RED国と GREEN国の対戦 になりがち。そのすきにGREEN国へ



#### No. 11 VICE

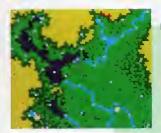
3

システム:敵は2国ともCHAOS系なので、攻撃は昼におこなうようにして、RED国はあまり挑発しないように心がけましょう。 編集部:すぐそばのRED国との攻防戦がつらいところだ。



### Ho. 12 FORTRESS

システム:3国に囲まれたBLUE国は、まず湖の北端にあるGREEN国を攻めるのが先決でしょう。それまでほかの2国をくいとめましょう。 編集部:やはり自国を守りながら、北へと攻めこもう。



#### 10.13 ブレイクスルー

A

システム:わりと楽なマップ。 GREEN国→YELLOW国→RED国の順に素直に戦えばいいでしょう。 編集部:海を渡る戦法もあるが、 YELLOW国をつぶしてからでも遅く はない。まずは戦力拡大から。



#### No.14 みずうみのしま

4

システム: BLUE国はまわりに塔がないため苦戦するが、RED国を攻めおとせばかなり楽になるでしょう。 島の中央にある池周辺の塔の確保が、このマップでは重要になります。 編集部:海上も山越えもおいしい。

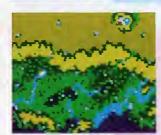


#### No.15 Rambler

3

システム: 意外と地形の影響で進行 するのに時間がかかるので、先を読 んで、モンスターを召喚しなければ なりません。

編集部: 塔を増やして戦力アップを はかろう。じっくり取り組め

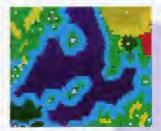


#### No. 16 SLAYER

A

システム:どの国をプレイしても楽しめるが、RED国の場合は国が砂漠の中にあるため空を飛べないモンスターは塔移動を使って戦場に送りこむのが得策です。

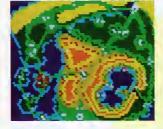
編集部: 3国の争いが見ものだ。



#### 10.17 FLAME

4

システム:陸地はすべて浅い海でしかつながっていませんので、飛行系のモンスターを中心に召喚して、塔移動などをうまく使いながら効率よく進出してください。 編集部:勝負は海洋戦と塔移動?

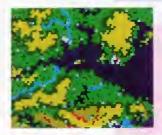


#### No.18 Ring

A

システム: RED国をなるべく早く落とし、あとはYELLOW国とGREEN国の進出をどの程度まででくいとめられるかがボイントです。 編集部: リング内のRED国をKOし

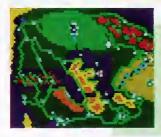
無乗部・サンク内のRED画を てから場外乱闘へくりだそう



#### No.19 HERO

个

システム:山岳地帯が入りくんだこのマップは南北の大陸に2か国ずつ分かれており、まず自国のいる大陸から制圧するのがいいでしょう。 編集部:ターン数のかかるマップ。 じっくり取りくもう。



#### No. 20 BIG WAR

4

システム:時間をかけて、モンスターを大事に育てて攻撃しましょう。 編集部:これぞまさに最終戦争(ハルマゲドン)。ドロ沼の戦いになるおそれも。まずは守りをかためて敵をひとつずつつぶすこと。

### エディットモードでマップは増える!

キャンペーンモードを制覇し、マップモードの全マップをしゃぶりつくし、なおもゲームがしたいという、MOF M中毒のキミにはエディットモードが用意されている。「もう自分でマップを作るしかない!」というわげだ。

自分で好きなようにマップを打 ちこめば、あとはデータディスク に保存できるので、友だちに遊ば せたり、いっしょに遊んだりとい ろいろな楽しみかたができる。

またマップモードのマップも改造ができるので、地形や塔の位置などをかえたりして、ゲームをいっそうかんたんにもできるのだ。 まさに、一生おつきあいできるゲームなのだ。



○このように、オリジナルマップが かんたんに作れるのだ



○マップモードを改造してラクにすることもできるぞ

MOF Mをこころゆくまで堪能するには、モンスタ 一の特徴を把握しておく必要がある。ここでは全モン スター51種のデータを一覧表にしたので活用すべし/

名 前(属性) 姿 体力(H.P) 移動力 召喚に必要なM.P 武器 BLUE国のマスター。 ウォーロック(L)

召喚できる マスター

H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷 法と秩序を象徴するし AW系の特徴をもつ

※属性のLはLAW(ロウ)、NはNEUTRAL(ニュートラル)、Cは CHAOS(カオス)の略です。

ソーサラー(L) ♥ H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷

GREEN国のマス ター。ウォーロックと おなじLAW系である

ネクロマンサー(C) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷

RED国のマスター。混 沌と無秩序を象徴する CHAOS系だ

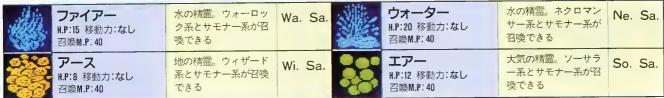
サモナー(N) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:魔弓 LAW系とCHAOS 系に中立な特性のNE UTRAL系マスター ウィザード(C) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷 YELLOW国のマス ター。ネクロマンサー とおなじCHAOS系

■ **エーシス 々ー・** \*\*Waはウォーロック、Soはソーサラー、Saはサモナー、Neはネクロマンサー、Wiはウィザードの略です。

*Walsin	7-1197,30147-97	, Data / C	, ricis ;	) L V D V · · · · · · · · · · · · ·	1 7741 6 7 8	
エンジェル (L) H.P.:30 移動力:7 召喚M.P:36 武器:稲妻	空用モンスター。格 闘よりも稲妻をうまく 使え	Wa. So. Sa.	Z	サーペント(N) H.P:62 移動力:7 召喚M.P:74 武器:なし	HPが強力な海上用モンスター。終盤戦のと どめに効果的	Wa. Sa. So.
アークエンジェル(L) H.P.:42 移動力:8 召喚M.P:70 武器:雷	天使の経験値が143で 成長。魔法が雷になり パワーアップ	Wa. So. Sa.		クラーケン(N) H.P:60 移動力:6 召喚M.P:64 武器:なし	R P G でおなじみのデ カキャラ。 8 回も攻撃 するイヤなやつ	Ne. Wi. Sa.
デーモン(C) H.P:30 移動力:7 召喚M.P:34 武器:稲妻	悪魔族の代表的モンス ター。魔法は天使とお なじ稲妻だ	Ne. Wi.	P. Contraction	ユニコーン(L) H.P:26 移動力:6 召喚M.P:20 武器:なし	おてごろなモンスター。 マップモードではソー サラーのみ召喚可能	So.
アークデーモン(C) H.P.: 44 移動力: 8 召喚M.P:74 武器: 雷	デーモンの経験値IIO で成長。召喚MPは高 いが、雷が強力だ	Ne.Wi. Sa.	· Salar	トライコーン(L) H.P:32 移動力:7 召喚M.P:54 武器:雷	経験値76で成長する。 格闘のほか、魔法で雷 がつかえる	So.
レイス (C) H.P.15 移動力:3 召喚M.P:10 武器:死の波動	魔法以外にはほとんど ダメージをうけにくい たのもしいモンスター	Ne. Wi.	忧	リザードマン(N) M.P.24 移動力:5 召喚M.P.10 武器:矢	召喚M P が低めの陸上 モンスター。弓がつか える	Wa.
マンティコア (N) H.P:32 移動力:5 召喚M.P:20 武器:なし	移動、攻撃力、召喚M Pと、ともにおてごろ な空用モンスター	Ne. Sa.	鬼	サラマンダー(N) H.P:34 移動力:5 召喚M.P:56 武器:火球	経験値59で成長する。 弓のかわりに火球がつ かえる	Wa.
スフィンクス(N) H.P:45 移動力:6 召喚M.P:70 武器:稲妻	経験値110で成長。パワーアップしておまけに稲妻もつかえる	Ne. Sa.	W	<b>ファイター(L)</b> H.P:26 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	弱いキャラなので集団 戦法か成長するまでじ っと耐えるしかない	Wa. So.
ロック(N) H.P:29 移動力:10 召喚M.P:26 武器:なし	全モンスターで移動力 が最高。奇襲戦法や塔 占領に利用できる	Wa.	務	ナイト(L) H.P:36 移動力:6 召喚M.P:78 武器:スピアー	経験値76で成長する。 あらたにスピアー(飛 び道具)がつかえる	Wa. So.
フェニックス(L) H.P:34 移動力:9 召喚M.P:74 武器:火球	経験値143で成長。あらたに火球を飛ばすことができる	Wa.	杨	レンジャー (L) H.P:44 移動力:6 召喚M.P:125 武器:魔弓	ソーサラー系のみ、ナイトの経験値85で成長。魔弓がつかえる	So.
ペガサス(L) H.P:30 移動力:6 召喚M.P:18 武器:なし	召喚MPもてごろで移動力もある。序盤の塔占領につかえる	So.	物	パラディン(L) H.P:52 移動力:6 召喚M.P:140 武器:ランス	ウォーロック系のみ、 ナイトの経験値94で 成長。ランスが強力	Wa.
モノペガサス(L) H.P:39 移動力:9 召喚M.P:56 武器:なし	経験値76で成長する。 移動力がアップし、攻 撃回数も6回に増える	So.	*	<b>ミノタウルス(C)</b> H.P:31 移動力:4 召喚M.P:17 武器:なし	召喚MPが低いので序盤戦に使いやすい。ちょっと弱い	Ne. Wi. Sa.
セイレーン(L) H.P:16 移動力:5 召喚M.P:13 武器:音波	音波をはなつ海上用モ ンスター。あまり強く ない	Wa. So.		ゴーゴン(C) H.P:41 移動力:5 召喚M.P:56 武器:なし	経験値93で成長して 空用モンスターに。攻 撃力もアップ	Ne. Wi. Sa.

H.P:30	<b>バリアン(C)</b> 移動力:5 P:12 武器:なし	召喚MPが低いだけで 成長させないと使いづ らいモンスターだ	Ne. Wi.	*	グリフォン(N) H.P:31 移動力:5 召喚M.P:22 武器:なし	召喚M P が低いわりに なかなか頼りになるモ ンスター。	Wi. Sa.
H.P: 44	カーサー(C) 移動力:6 P:78 武器:なし	バーカーサーの経験値 59で成長する。攻撃力 がアップする	Ne. Wi.		ヒポグリフォ(N) H.P:41 移動力:6 召喚M.P:64 武器:火球	経験値93で成長する。 格闘のほかに火球がつ かえる	Wi. Sa.
H.P:53	クナイト(C) 移動力:6 9:14 武器:ランス	バーカーサーの経験値 85で成長。ランス(飛び 道具)がつかえる	Ne. Wi.	弘	ドラゴン(N) H.P:32 移動力:5 召喚M.P:51 武器:なし	ファンタジーといえば これ。サモナー系のド ラゴンは成長しない	Wa. So. Sa. Ne. Wi.
H.P:32	ー <b>ル(N)</b> 移動力:4 P:18 武器:なし	ヒットすればダメージ 大の一発勝負モンスタ ー。はずすと悲惨	Wa. So. Sa.		ドラゴンロード(C) H.P:30 移動力:8 召喚M.P:78 武器:火球	ウォーロックとソーサ ラー系のみ経験値110 で成長。武器は火炎	Wa. So.
H.P:54	イアント(L) 移動力:5 p:92 武器:ハンマー	ハンマーを投げる姿が りりしい。成長パター ンが2とおりある	Wa. So. Sa.	35	ドラゴンゾンビ(L) H.P:32 移動力:8 召喚M.P:70 武器:火球	ウィザードとネクロマ ンサー系のみ経験値 93で成長。武器は火炎	Wi. Ne.
H.P:99	サス(N) 移動力:5 .P:220 武器:岩	ジャイアントの経験値 139で成長。 H P99が 魅力。岩を投げる	Sa.		ファイアドラゴン(L) H.P:60 移動力:6 召喚M.P:176 武器:大炎	ウォーロックのみドラ ゴンロードの経験値 103で成長。武器大炎	Wa.
H.P:26	レム(C) 移動力:4 .P:20 武器:なし	トロールとおなじ―発 勝負モンスターだが、 防御力が高いのがミソ	Ne. Wi.		エアードラゴン(L) H.P:77 移動力:8 召喚M.P:174 武器:大炎	ソーサラー系のみドラ ゴンロードの経験値 103で成長。空を飛ぶ	So.
H.P:40	<b>-ンゴーレム(C)</b> 移動力:5 .P:70 武器:なし	ネクロマンサー系のみ 経験値93で成長。防御 カアップ。魔法に強い	Ne.		ミストドラゴン(C) H.P:68 移動力:8 召喚M.P:176 武器:大炎	ネクロマンサー系のみ ドラゴンゾンビの経験 値94で成長	Ne.
H.P:36	アンゴーレム(C) 移動力:5 I.P:64 武器:なし	ウイザード系のみ経験 値76で成長。火炎以外 の防御力は高い	Wi.		デスドラゴン(C) H.P:72 移動力:6 召喚M.P:180 武器:大炎	ウィザード系のみドラ ゴンゾンビの経験値 114で成長	Wi.

#### ■エレメンタル(精霊)



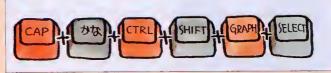
### 隠しコマンドで楽しさ倍増

いきなり、十字軍よりもはやく ウル技が見つかった。マップモー ドのマスター変更時に、〔CTR L)+(SHIFT)+(CAP)S)+[GRAPH]+[mt]+[SELECT]を同時に(必ず 6 つのキーをいっぺんに)押す。する と、ふつうはウォーロックからサ モナーまでの5人のマスターしか 出ないはずが、「マスターズ」「ジ ャイアンツ」…、、と見知らぬマス ター名が8種類、つぎつぎと現れ るのだ。この技で出るマスターで プレイすると、今まで必死に戦わ なければ成長しなかったモンスタ ーたちを、いともかんたんに召喚 できたりして楽しさ倍増だ。



かんたんに紹介すると、本来のマスター5人と新キャラ『マッドドラゴン』を召喚できる「マスターズ」、トロール系とゴーレム系を全種召喚できる「ジャイアンツ」、ドラゴン族(マッドドラゴン以外)全種の「ドラゴンズ」など多種多彩。1度は戦ってみることをおすすめする。

### ■隠しコマンドキー操作





**○**個人的趣味で燃えよ「ドラゴンズ」にしたり



**○**バが好きなひとは「ファイターズ」を選ぶこともままあり





優柔不断男恭介。すてきなまど かとかわいいひかるの間をいっ たりきたり。この夏休みが終わ るまえにどっちかに決めたら?

### マイクロキャビン 全0593-51-6482 発売中 媒 体 対応機種 (ここ) 2/2+

※自然画デモつき

ディスク/PAC

VRAM

セーブ機能

格

価

128K

7.800円

**G**おじいち

やんがやっ

を作れって

## ♥どつちつかずの三角関係

仲良し3人組みで、しかも恭介を中心とする三角関係である 3人が主人公の、人気漫画が原作のAVG。

主人公の恭介は、学校の近くにある喫茶店アバカブでバイト



をするまどかのことが好き。まどかには妹みたいに思っている仲良しのひかるがいて、そのひかるが恭介のことを好き。そして、まどかは仲良しのひかるのために恭介の気持ちを受け入れないままでいる。一方、恭介は慕ってくるひかるがかわいくてならない。このアンバランスな関係がこのままでいいはずがない。どうにかならないものか。さて、夏休みに入って最初の日。突然おじいちゃんが訪ねてきた。この夏休み中に恭介が子供を作らないと、代々伝わる春日家の



超能力が薄れてしまうというのだ。そのために予知夢までみたという……。恭介の子供を作るということは、まず結婚相手を決めること……つまり、まどか

とひかるとどっちかに決めろ、 ということなのだ。でも、まど かはさっさとアメリカにいる両 親のもとに旅だってしまったし、 残るはひかるだけ。

## ツ夏休み中に相手を決めなきや



○ひかるに電話するがいない

さあ、たいへん。この夏休み中に相手を見つけるったって、いまはひかるしかいない。さっそくひかるに電話する。でも、出かけていていない。

しかたがないから、ちょっと



そのへんまで、ひかるを探しに 散歩にでかけることにした。ま ず、家の前の公園。シーンとし て誰もいない。そばの河道敷に も。そして、恭介の移動できる 範囲をすべて回ってみようと思 って、駅前に出た。

あっ、誰だろう。髪をふたつ に分けて、リボンを結んだかわ いい女の子だ。と、思っている うちに行っちゃった……。

もう、1度ひかるに電話して みようと思って家に戻ると、お じいちゃんが忘れていった時計 が居間に落ちていた。拾ってお くことにしよう。



○突然かわいい女の子が現われた



## ♥あぶない/ひかるちゃん!/

Oth 21 to the Civis

また、外に出てうろうろしていると通学路に出た。あっ、気がつくと、道路の反対側にひかるの姿が見える。なんだこんなところにいたのか、と思って大きく手を振り返そうとしたら、

「キキキキーツ……/」大きな

車がいまにも ひかるをひい てしまうとい う瞬間ではな いか……/

困った恭介。 いい加減なコ マンドを選ぶ と、ヘンなこ とになってしまいそうで、手が 出ない。かといって何もしない ままでいるわけにもいかず、と いうわけでさっき拾ったヤツを 使ってみることにした。

そうこうして、ひかるを一件 落着助けることができた恭介。 ひかるから抱きつかれて、ドギ マギ。そのうえ、「ところで先 輩、どこ行くんですか? これ から先輩とデートでもしちゃお ーかなーっ」とかわいくあまえ られてしまう。こんなうれしい ことってないじゃないですか。 ここはデートしたいところなん だけどね。





○家に戻ろう!

でも、とにかく家に戻ろうと 思うのだけど移動ができない。 さて、どうするか。春日家の恭 介なら、ある方法が思いつくは ずなんだけども……。

## ♥うそだと思うなら電話してみたら?

家に戻ってみると、突然おや じから乾られた「こらーっ、恭介 また引っ越ししたいのか?」「ご、 ごめん」「クスクスクス・……」 「?」。

○ひかるがあぶない! なんとかしなくては~

おやじかと思ったら、じつは 変身していたいとこのあかねだった。悪いいたずらがどうも好 きみたいだ。そんなあ かねから海へ誘われる。 まだ、誰とも行ってい ないし行ってみようか。 行く途中であかねは 「ねーねー、まどかちゃ んってほんとうにいつ

見てもきれいねー。あたしも、まどかちゃんみたいに美人になれたらなぁ……」「無理無理」「あら、あたしだって能力使えば……」なんて、やっぱりまどかはみんなも認めるすてきな女性なのだ。

かなづちの恭介は、海であかねに泳ぎのてほどきをうけて帰ってくる。またしばらくぶらぶらと近所をまわっていると、駅前にいる悪友の小松と八田に出会った。彼らはこないだ恭介もちらっと見かけたリボンを結んだかわいい女の子の写真を持っていた。さっきの子の名前は広



瀬さゆり。同じ学園の生徒で年 令は恭介の妹たちと同じ、とい うことらしい。美少女に関して の情報通の小松にはちょっと驚 いてしまう。

小松たちと別れて、またぼん やり散歩をつづけて家に戻って みると、突然電話のベルが鳴っ た。出てみると、ひかるからだった。「先輩/ ひどいじゃない ですかーっ/」「えっ?」「あれで すよ、あれ?」と、なんだかはっ



きりしない。女っていうものは どうもストレートに表現できな いものらしい。なんてことはな い交換日記のことだったのだ。 学園の靴箱まで取りに行く。そ のあとアバカブに寄ると、まど かが日本にいるというのだ。確 か、アメリカに行ったんじゃな かったっけ……。



**○**なんだ、いとこの あかねじゃないか



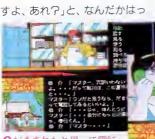
**○**ねえ、海へいっしょに行きましょうよ



●毎で泳きを教えてもらう恭介



○悪友の小松と八田にばったり



◆だまされたと思って電記してみるといいよ

**○**まどかのところは留守番 電話になっていた……/



## ♥いとこの一弥はとんだやつ/♥♥

すぐ家に戻って電話をする。 でも、留守番電話になっていて まどかはいない。また外へ探し に出かける。さんざん探したあ げく、やっとまどかを見つける。 やっぱり戻っていたのだ。これ



○突然戻ってきたまどか。アメリカには春日くんがいなくて退屈!

でまた振り出しに戻った感じ。 アバカブへ行こうとするがな かなか行けない。やっと行くと まどかが更衣室にいるという。 入ると着替え中/

ふう、びっくりした。外に出てみる。するといとこの一弥に会う。こいつもかなりの悪ガキなんだよね。と油断していたら、頭をゴッツン/一弥と恭介がスルリと入れ代わってしまった。これって、困るじゃない~っ、子供になっちゃったよ。せっかくまどかに会えたのに……。









## ♥さゆりつてなんなんだ!?♥♥♥♥



そうとう苦労して、一弥を見つけ出してもとの姿に戻った恭介。いとこのいたずらにも困ったものだ。

また散歩をつづけていると、河川敷のところで火野勇作が突然声をかけてくる。「いっておくけど、オレって空手2段なんだ……春日一っ、ひかるちゃんを、ひかるちゃんを泣かせたら、ぜったいに許さね一からなーっ/」。勇作はまどかやひかるの幼ななじみで、ほんとうはひかるのことが好きで恭介のことをライバルだと思っている。ほんとうにびっくりしたなぁ。

さて、しばらくして小松が持っていた写真の美少女さゆりに出会う。なんだかおませな感じのする女の子だ。ゆかりにしつこく、しつこく誘われてしぶしぶ遊園地に行くことになる。せっかく元に戻れたのだから、まどかとデートしたいのになんでこうなるの。やっぱり優柔不断男なんだろうか。

遊園地に着いた恭介とゆかり。 ぼやっとしていたら、後ろにな んとまどかがいた。おまけにひ かるまでも。ゆかりとはなんで もないったら-///

## 美少女さゆり出現!!



**の**「きょう」日、わたしとデートして くださいっていったって……



●断っても、断っても、どうして も強引に遊園地へ行きたいのね

### a stan?



**○**あれれ……あそこに見えるのは まどかとひかるじゃないか……

#### 妹くるみの 技がけ~っ!



**☆**妹にはたじたじのおに一ちゃん恭介、弱い男のようです。





## ♥おにいちゃん、いいかげんにして!♥♥

やばいところを見られて、2 人にそっぽをむかれた恭介。妹 たちにも姉妹げんかのネタにさ れる始末。「だめだめ/ おにー ちゃんの相手はひかるちゃんよ、 ぜったい/」とくるみ。それに対 して「あら、あたしはまどかさん のほうがステキだと思うわ」と まなみ。おまけに悪ガキの一弥

ぬいぐるみ こいえば……

には「あいかわら ず、あの2人のお ねーちゃんたちの こと、ふたまたか けてるの?」とい われる始末。なの に2人にはとうと う嫌われちゃった。

傷心の恭介が外をうろうろし ていると、河川敷でぬいぐるみ を見つけた。このくまのぬいぐ るみは確か……。

> そして、 アバカブへ 行ってみた。 でも、まど かは口をき いてくれな いままだ。 そろそろ優



#### ○兄の優柔不断さが原因でけんか

柔不断男をやめなくっちゃ、も う誰も相手にしてくれない。自 分を深く見つめ直さなくてはな らないね。そうすれば、道が開 けるかも。

恭介は自室で自分を見つめ直 して、まどかに会いに行く。今 度こそは勇気を出してデートに 誘わなくっちゃ。誤解されたま まなんて、なんだか寂しいじゃ ない。男は度胸っていうしね。 そして、アバカブへ……。











さてさて、なんとか今度も苦 労して2人の気持ちをほぐして、 また振り出しだ。まどかとひか る、そして間にゆかりがややこ しくはさまって、物語はまだま だドタンバタンとにぎやかにつ づく……。

でもやっぱり、どっちかを決 めるなんてことは、恭介には最 初から無理なんだ。まどかには まどかの、ひかるにはひかるの 魅力があって比べるなんてこと はとてもできない。とくに夏休 み中なんて、短い期間で急に決 められない。

それにしたって、自分はどっ ちつかずでよくても、まどかや ひかるにしてみたら、どっちの ほうをほんとうに好きなのか、 心配なところ。その点、どっち かというと積極的なひかるが恭 介にはっきりと聞く。恭介も恭 介で、うといところがあるから 突然のひかるの言葉に返す言葉 をもっていない。

ある日、ひかるが恭介の部屋 にやってきて、「あたし、……2

人の生活設計もいまからちゃん と考えているんですよ/ まず 家は4LDK一戸建てでしょ、 そして子供は男の子と女の子が ]人ずつで……」。恭介はただた だうろたえるばかり。

こうして夏休みもだんだんと

時が過ぎて、そろそろ 宿題の締めきりがやっ てきた。楽しいデート もいいかもしれないけ れど、現実に直面する 問題も解決しなくては ……誰か、宿題終わっ てないかなっ?

は宿題だけだよね。

ほんとに夏休みってものは意 外に短いものだから、なにもし ないまま終わりになってしまう ことが多い。やり残しているの

と思うのは考えがあまい。と うとうおじいちゃんが恭介のも とへ現われた。

「恭介、きょうが期限だ。まど かさんとひかるちゃんのどちら に決めたんじゃフェ

さあ、どうする恭介。締めき

りというものはいつだ って困ったときにやっ てくる。もう、あと戻 りはできない。あした になれば春日家の超能

力がダメになってしまう。ここ できっぱりと決断しなくては/







#### ○また現われる危険な美少女ゆか り。おとなしくしてろよ

そして、この町にふたたび秋 がおとずれるころ、恭介とまど かとひかるにはどんな運命が待 っているのか……。



☆去年よりグラマーになったまどかと 泳ぐなんて夢のよう……





### ゲームのぞき穴

とつぜん、ゲーム名カルタシ リーズに突入/ 12月17日の ことでした。「世ビウスってソ ルが有名になりすぎて、ソル バルウがかすみがちなのね」。



この機体はなんだ? ソル バルウのつもりです。前方 のソルのようなものはなん だ? ソルに決まってんじ ゃねーか。ソルバルウのま わりにまとわりついてる糸 のようなものはなんだ? キミらが、あまりにも『ゼビ

ってるものだから、その思 いがテグス(釣り糸)になっ て念写されてしまったのだ。 けっしてソルバルウを撮影 したときにミスったわけで はない。使ったレンズはア ンギュロンの90ミリだ。

#### 春もちかくなったので またエッチでスタート

フォトクラブを最後までクリ アして、エンディングが終わっ たら(F1)~(F5)をひとつず つ順番に押していきます。する と、カインドゥ・ギャルズの隠し



グラフィックが全部見られます。 (千葉県/バグ・14歳)



☆今回もエッチだ。カインド ゥ・ギャルズを持ってない人も



この技でじっくり堪能してくだ さい。



トクラブのウル技なの でやっぱり載せなくちゃ



いた根性はたいしたもの?



○ウル技のためにゲームを解 ○このヘビメタのお姉さんは ボーカルの練習……かな?



◆体を鍛えるのはいいことで す 編集部は不健康です



○あの、怒るのはいいんです けど、胸元が無防備ですよ



ゲームは、制羈の小池クンの I 人だけ。テレカは、バグクン、北村クン、神谷クン、田中クン、SHINTAKOクン、 橘クン、衣川クン、筒井クン、佐々木クン、Mファンヘルプクン、鈴木クン、湯ロクン、ぶおんクン、の13名。 十字軍はいったい……クイズとM&Mの人には別のものを考えています。楽しみに待っててね。

カット=相沢コージ ジオラマ=堀川浩司



ミュール・他人の土地を売る 土地を取って開拓します。つぎにLANDに行って土地を売りにだします。自分の土地でスペースキーを押し、LANDにもどる。ここが ミソ。お店には入らないで、LANDを出てしまいます(LANDを通り抜ける)。そして、他人の土地へ行ってスペースキーを押します。「他人の土地です」といわれます が、無視してLANDにもどりお店に入るとつぎのターンで他人の土地が売りにだされます。(兵庫県/宮州正和、I3歳)

### アークス

#### すぐ発見されてしまっ たミュージックモード

アークスのミュージックモードを見つけました。最初の村の広場のところで(F5)と(SELECT)をいっしょに押すとメッセージのところに数字が表示されて、ミュージックモードになります。カーソルキーの上下で曲が変わります。それにしてもFM音源はいいですね。

(神奈川県/北村智・?歳)
☆またか、という感のつよいミュージックセレクト技です。こ



○お聞かせできないのが非常に残念です。うーん、本当に残念です。

の技のハガキが今回はいちばん 多かったのですが、到着順でも っとも早かった北村くんが採用 になりました。不採用になった 人もめげすにウル技を発見した らすばやくそそくさと投稿して ください。

#### 敵におそわれることな くゆっくり休息できる

ダンジョンで安全に体力を回復する方法を発見しました。モンスターと戦ってダメージを受けたら、カベを向いて休憩のコマンドを選びます。カベを向かずにこのコマンドを選ぶと体力を回復するまえにモンスターに



襲われてしまうのですが、いつ までたってもモンスターがでて こないのです。

(愛知県/神谷純二・21歳)
☆彼の希望する「ハルノート」を
プレゼントして讃えてあげたい
……しかし、十字軍ではプレゼ
ントはゲームに限るので、今回
はテレカに甘んじていただこう。



◆カベを向いて「見逃してくれ」 とお祈りするのです。

### レイドック2

#### 知っていればすこし得 した気分になる自然画

一般常識として複数のディスクがある場合は1枚目から使うものだが、その裏をかいて2枚目のディスクをたち上げてみる。すると、ディスク1と同じデモが始まるが、そのまえに出るタイトルの自然画が違う絵なんです。ただそれだけなんです。

(埼玉県/山田信一・17歳) ☆レイドック2を持ってる人は



**⊙**もう I 枚の自然画。2 + を持ってない人にはうらやましいかぎり

すでに知ってるんじゃないかな あ。でもひょっとしたら知らな い人もいるかも知れないし。あ ぁ、ほんとにしょーもない。

### めぞん一刻完結篇

#### 大きくなった賢太郎、 隠れキャラで再登場だ

まず、一の瀬のおばさんを 1 号室の外(玄関など)に誘いだしたら、自分は一刻館の裏へまわります。それから 1 号室にはいると、ついに隠れキャラになり下がった、一の瀬賢太郎に会うことができます。

(福岡県/田中和宏・17歳)

◆隠れキャラでもアップ画面です ☆前回ではあんなに小さかった のに、ずいぶん立派になっちゃ って。それと、一の瀬のおじさ んにもず~っとあとで会うこと もできますよ。

## PACがなくてもセーブ・ロードができる/

PAC、FMパックを持っていない人にはよい知らせです。持ってる人はとくに関係ないウル技です。まず、本体にデータレコーダを接続してください。

そして | 日めをクリアしてください。すると、勝手にテープにセーブしてくれます。もちろん、データのロードもできます。

(東京都/SHINTAKO)

☆確かにマニュアルにはデータ
レコーダを使用できるとは載っ
てない。よく気がついたなあ。

## ゼビウス

#### 邪道といわれたウル技 を教えようじゃないか

イベントでプレイしているのを見ているとエリア2でつまずいているようだった。そのうえウル技の方法を発見されるようすもなかったので、12月号で現場写真だけ載せ、かついちばんオイシイ部分を隠していたウル技を公開しよう。

やり方はいたってかんたん。 自機を選択するところで(SE LECT)を押しながらスペー



◆サウンドテストにはおなじみの ものもある。とくに18などは……

スキーを押すだけ。

ここにあるコンティニューを 使えば、スクランブルのときだ け先に進むことができるぞ。

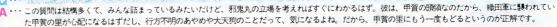
(東京都/手品師・にく9歳)

#### 古いテレビの人もこの 技があれば安心できる

(CTRL)+(STOP)をしたまま、カーソルを動かすと、 画面がうごきます。これでお好みの表示位置にしてください。 あと、文章が表示されているときに(SHIFT)キーを押すと、 表示スピードが速くなります。



(広島県/藤原真・14歳) ☆この技は確か前作でもできた ぞ。だから何もあげない。



### グレイテストドライバー

## ガス欠になったら仲間 に押してもらうのだ/

走っている途中不幸にも、ガ ソリンがなくなってしまったら 後ろからやってくる他の車にぶ つけて、押してもらいましょう。 すこしだけだけど動きます。

(長崎県/G、D・15歳)



## BGMがなくなる、ぜんぜんうれしくない技

レースモードでレースをしているときに、(F2)を押しながら(F1)を押してレースをやめる。モードセレクトの画面になったら(F2)をはなしてください。すると、チューニングモードなどのBGMが聞こえなくなってしまいます。ちっともうれ



◆個人的にこのモードのBGMは
好きなんだけど・・・・・

しくないですよね。 (群馬県/森川忠敬・?歳)

### クリムゾン

#### ヘンな名前でプレイし たい人にお勧めします

名前を登録するときに全部カタカナのアを入力してから全部空白にしながら左へもどします。 最初の 1 文字目まで空白にしたら、そのまま右に 1 つすらしてカーソルキーの上を押してい

#### ひらがな ◆カタカナ NAME: 8/2E:◆3 a

(兵庫県/橘台気・?歳)

と、テストパターン画面になり

### プレデター

#### プレデターの無敵コマ ンドーというシャレだ

ますはゲームをふつうにスタ ートさせてください。それから、 A、D、K、Pのキーをいっぺ んに押してください。すると、



そのエリアは無敵になります。 もっとも、エリアをクリアする たびにコマンドを入力し直さな ければいけないというめんどく さい一面もあります。

(東京都/総長・18歳)

☆なかなか、すごいぞ/



こクリアしてしまう⊖なにもしないうち

#### 制頭

ゲームがはじまったら(CT RL)キーを押しながらカーソ ルキーの上を2回すばやく押す



ババアのリスト

COLOR = NEW

COLOR

230 GOTO 230

COLOR + Ø: CLS

69

128

130

140

160

191

200

SCREEN7: SETPAGEØ, 1

= (7,0,0,0)

=(13,7,5,4)

= (14,7,6,5)

=(3,4,6,6)

=(4.5.1.1)

= (5,4,1,1)

=(2,5,6,6)

=(11,6,3,4)

=(8,5,2,2)

=(6.5,3.2)

=(12,6,5,4)

COPY (0.0) - (511,211),1 TO (100.0),0 COPY"X1-1.che" TO (33,5),1 COPY"X1-2.che" TO (33,116),1 COPY"X1-3.che" TO (0,169),1

COPY (0.0)-(511.211),1 TO (100.0),0

=(9.5.7.7)

COLOR = (15,6,7,7)

ます。(大阪府/衣川貴弘・?歳) ます、ババアのリストを正確 に打ちこみます。つぎに、制覇 のゲームディスクを入れます。 RUNします。すると、下の写

真のようなきたないババアのグ ラフィックが表示されます。 (宮城県/小池光彦・17歳)

☆メーカーの日本物産㈱に問い 合わせたところデータは入れた が、MSX版ではボツになった そうだ。



#### ラスト・ハルマゲドン

前略。ええー、筒井順慶22代目です。11月号の信長の野望全国版7つの怪に引き続き、第2弾「ラスト・ハルマゲドン5つの怪」をお届けします。

↑つ目の怪。ゼッタルーブと いう体力回復の魔法、マニュア ルには「味方全員」とありますが、 ↑人にしか効きません。

2つ目の怪。イレーヌの魔法 をかけると……バグります。

3つ目の怪。その名のとおり | 度入ったらでられない戻らず の塔でピンウッドの魔法を使う



◆戻らずの塔などという名前かあったばっかりに……

### 5つの怪

と……でちゃったよ、おいおい。 4つ目の怪。戦闘中にディス クを入れかえたりすると、キャ ラクタのグラフィックが変わっ たりするんだよなぁ。能力はも とのままで……。

5つ目の怪。自動戦闘のとき 日ボタンを押すとまえのターン と違うことができるのですが、 このタイミングがシビアでAボ タンを押したあとすばやく(ほ とんど同時)に日ボタンを押さ ないとだめなのです。

このように、私 のラス・ハゲは 怪奇現象の嵐で すが、あなたの はいかがでしょ うか?





The state of the s

・・・・サイキ・クウォー」でオーハーハイム星のバイオピーストが倒せません。何か、アイテムが必要なのでしょうかで(愛女皇)では大郎・・66%)
・・・・そうなんだよね。/ こいつがやらしくて先へ進めないんだよなぁ。まずここは、ほっておいて先に進もう。フォステックス星をぶらぶらうろついていると、 BIGストックという金庫がみつかる。ここに、バイオピーストを倒せる「クーボガン」がある。でも、ここに入るにはカートリッジが必要だ。



ファミスタ88年度版→ファミコンのファミスタ88年度版には驚きました。なんとチームエディットができるようになったのです。しかも、動きが速い。はっきりいって激ペナは負けです。と思ったら、なんとセーブ機能がない。やっぱり、激ペナ大会の魅力は大きいですからね。(第2別館/三浦・23歳)

### Game Crusaders

「愛」という深遠なネタにはてんでハガキがこなかったので、こっちもカルタになった。愛を求めてカラ振りし、傷心深く、青き空求めて信州は小諸へと旅立った。千曲川のほとりに立ちて、夕日の視線を感じるとき、M& Mをプレイしつつ詠めり。「②イト・アンド・マジックなる迷宮のなか、

仲間さんざん勇者悲しむ」。



### 抜忍伝説

抜忍伝説の幻妖斎編で赤龍の封印を解いたあと、 高野山で見つかるという芸術の 杯が手に入れられなくて、その 先に進めません。

(神奈川県/と一ま・19才)



は、努力と想像力は、努力と想像力

A いまだ人気おとろえずの 抜忍伝説なんだけど、幻 妖斎編で質問が多いのがこれ。 でも、高野山をくまなく歩きま われば見つかるんだけどなぁ。 ズバリ答えてしまうと高野山の 左奥のほう。そのへんから山中 に入る道があるはず。その道を 進むと、やがて1本の木にぶつ かって「ここがあやしいぞ」とで る。あとは木を登るとか、根も とを掘るとかやってみてね。

## 拡大!

### 新コーナータイトル未定

最近、新コーナーあての手紙が増えてきた。Hソフトについてこんこんと説教しているもの、思い入れの強いキャラクタ論(とくに女性キャラ)を展開するもの、自分の進退や身の上など

を相談してくるもの……とテーマもまちまちで、なかには勘違いしているものもあるが、良くも悪くも投稿者が一生懸命に書いてくるのでとうとうこんなところまで進出してしまった。

### コナミとMSX1

コナミはこれまでグラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇、ゴーファーの野望などのゲームの数々をMSX | でも遊べるように発売してきた。これは、コナミの人が神のごとき景高な心を持つからではなく、じつは、もう手も足もでない(年に | 回でるかどうかのソフトを待ち続ける彼らに明日はない)だるま

のごときMSX | ユーザーを商売の恰好の獲物とさだめた商法なのである。(飢えた人間に食べ物の味などわかるはずがない) 結論、MSX | ユーザーはもはや、コナミに脱まれた蛙のごとき存在である。

(大分県/佐々木国之・?歳) ☆これで、キミはMSX業界ーの嫌われものになったわけだ。

### じつは、実話

ぼくはハイドライド3をやっていて、宇宙船を捜索中ちょっと目を離したすきに、ジム』世という名のキャラクタは死んでしまいました。途中からはじめようとしたのですが……ない。なんとPACにセーブされていたはすのジム』世のデータが消えていたのでした。「ドンノ/」行き場のない怒りが近くにあった友達のシャロムをこなごなにしていました。ぼくの不幸はとざまることを知らないかのようで

した。シャロムを弁償しようと 買いにいくと「シャロムは飽き たので、12800円の三国志がほし い」といわれ、非のあるぼくは買ってやりました。さらに、一か 月後ハイドライド3をプレイし ているとき、階段からでたジム 『世Jr. にダークアイとエルガ ルの集中攻撃が……。もう、お 察しのとおり二度とぼくのPA こにジム『世Jr. の姿をみるこ とはありませんでした。

(奈良県/Mファンヘルプ)

### イラストのコーナー

10月号の宿題の「ラッチ展」を やっと掲載することができました。と、いっても応募は5~6通 ぐらいで非常にさびしいもので した。「究極のモンスター」はいっぱいくるといいな。



東京都 鈴木篤の作品。

福井県湯口芳之

埼玉県 ぶおんの作品。

## 十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ(ああ長い)発表!

12月号で出題した解答のない クイズに送られて来た答え2つ。 十字軍の担当者がハガキをな くしてしまい、編集長に怒られ た。編集長の気をしずめるため 新宿は歌舞伎町でナンパを試み たが、場所が場所だけに西の国 のコワイ兄さんがでてきて……。

(静岡県/山口智久・17歳) ☆あのねえ業界人は歌舞伎町の 女に手はださないぞ。ねらうは 六本木ワンレンボディコンだ。

編集部のAさんが「秘書課の 安田さんはせき、のど、たんに あさだあめなんだなぁ」と30分もぼーっとしてしまい、Bさんは友人に会いに行くといってトイレで「ベンちゃんに会いたい」と1時間20分ふんばってました。 Cさんは気合を入れてさーて仕事するぞ/ とユンケルのんでガンバルンバを1時間もおざり、Dさんは……というなさけない人手不足のため。

(栃木県/ムーミン・?歳)
☆○Mシリーズが新しいといえば新しいが、想像力は皆無。もうひとひねりほしいところだ。

56.79 10.79 ▲・・・「アークス」でどうしても仲間がみつかりません。最初にみつかるのはトロン・ティアだ! と友達に聞いたのですが……(三重県 井口恵介・ 4歳)



宝探しのようにソルを発見するのがゼビウスの醍醐味だが、無謀な開発が自分で首を締めて環境破壊を招くように無謀な発見がゲームオーバーを招く。この惨事は二度とくりかえすまじと思いつつも、どうすれば防ぐことができるだろう。そうだ、宝探しに地図はつきものだ。地図があればこんなことにならずにすむ

### ソルマップの見方

エリア6

ソルマップとはゼビウスの隠れキャラ(いわゆる「たけのこ」 のこと)の出現場所をわかりや すく地図にしたものだ。

さてソルマップの見方だが、いたってかんたん。左下のスタートと書いてあるところからはじまって、下から上へ見ていってほしい。1 列見たら、右下へ移動して、また下から……これをくりかえしていけばいいわけだ。ただしひとつだけ注意しておく、エリア16を越えるとエリア

フへ戻るという永久ループに巻きこまれてしまうのだ。

また、写真の上にある時間は何分何秒ということを示している。だいたいこの時間でこの場面というあくまでも 1 機もやられずにいけた場合の目安なので、絶対に 1 秒たりとも狂っていないというものではない。

このマップはゲームの性格上 (スクロールの)下から見るよう になっているが、みにくいなど と文句をいわないように。

05'36"











ゲーマーズフォト① 今回はけっこう大がかりだった。ゼビウスはソルバルウのフルスクラッチからジオラマまで作っちゃうし、F-Iスピリットだっていちおうジオラマだ。M&Mは……担当者の性格だ(ゲームがとけない んだもん)。ただでさえ、年末進行で大変だというのにこんなことならやめればよかったぶつぶつ……⇔続く



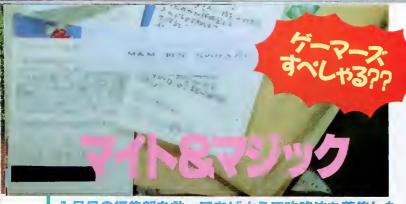
●ゼビウスのボツ写真。ソ ルバルウの噴射口には豆電 球があったんだけどね

# Game Crusaders









1月号の編集部を救ってあげようで攻略法を募集した おかげで、M&Mあての手紙がたくさんきた。優秀者 の発表は3月号でやるけど、今回は読者によってどれ だけ編集部が救われたかという…… (Sくん本当にし っかりしてよね!・ボス)……感謝をこめてこの企画。

メンバーをそろえてソ ーピガルの町からはじ めたはいいけど、なにから手を つければいいのだろうか? モ ンスターと3、4回戦ったら全 滅しちゃうし、情報はまったく 手に入らない。こんなのゲーム じゃないよ~。書いてるそばか らまた死んだ。

最初はソーピガルの町 から出ないでください。 それから、酒場で噂話を聞いて ください。きっといい情報があ ります。それと、モンスターと 1、2回戦ったらパーティは傷 ついています。こまめに休息を とり、宿屋でセーブしてくださ

い。(京都府/大間敏功・?歳) ☆無理は禁物ということなのね。 あとは、武器や防具なんかもそ ろえればカンペキ……になれば いいんだけどな。(そうやって読 者をたよりにしてのほほんとテ トリスなんかやるな・ボス)



ることは死を意味するそうだ

ゲームのキャラクタと いうのはどうしてこう 悲しいのだろうか。モンスター と戦うたびに傷つき死んでゆく ……。ああ、みどりにやすこに ともこに……ううひどすぎる。 キャラクタ作りを失敗したよー な気になってきた。(え~また あ・ボス)

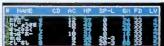
職業に関係なくすばや さが17以上、他の能力 値が12以上のキャラを作りまし ょう。すると、逃げやすくなり、 アーマークラスも上がりやすく なります。

☆あ、やっぱり最初にもどるの。なにたくましくなりました





○この当時は、まだ貧弱な坊や



(岩槻市/高澤正治・21歳) ○でもブルワーカーのおかげで、こん

### に出たら迷ってしまった

ベル2で外に出た。 そういえばさっき強く

なるまで出るなとかいってたな。 というわけでソーピガルにもど ろうか…。なに、ヴァーンB-3 ? う~ん、どうやら道に迷っ たみたいだねえ(落ち着いてる 場合か・ボス)。ま、いいや。読 者に頼ろう。



道に迷ったときは、魔法 で自分の位置を確認し

ながら行動してください。また、 魔物に会ったらわざと退却する 手もあります。偶然、町が近く にあれば町の入り口に退却して、 町を発見できることもあると思 います。

(佐賀県/境三郎・?歳)



○このへんは自分の庭 みたいなものだ





る読者のおかげでなん とか見知らぬ町にきた

ようやくレベルも4に なったし、ついつい気 が大きくなって、ソーピガルの 妖精にたのんでダスクの町に運 んでもらった。ここまでいくつ かのクエストもこなしたし……。 お、町のそばには溶岩だ。飛行 の術はレベルらにならないと使 えないだと一/

ダスクの町にはリター ンスクロールというア イテムが売っていて、これを使 うと、お好みの町にワープでき ます。ただし、少々値が張るの が残念ですが。また、近所のド ラガデューン城にはゴールドを



経験値に変える泉があります。 ここで、レベルアップを図るの もいいでしょう。

(静岡県/人間魚雷栄村) ☆おかげで脱出できたのさ。

これで恐いものなんか ないぞお。クエストだ ろうが、モンスターだろうがな んでもきやがれ(お前性格変わ ってないか・ボス)。

といったのはいいが、 まだ死にまくるクセが 残っている。ありゃ、また死ん だ。困ったときの読者だのみ(き



マイトアンドマジック、 クリアしたぜ~//

(北海道/おうちモイラ) ☆あのね、自慢するヒマがあっ たら攻略法送ってよ。

BNNのハンドブックを買え。 (神奈川県/大久保英昌・?歳) パート2もあるでよ。

(愛知県/松村某・20歳) 21歳で解こうというのは甘い。 (長野県/一熟年・54歳) ☆私は貝になりたい……。





……続き。F-Iスピリットはダンボールでサーキットを作り、F-Iのミニカーをおいた。撮影場所はオフィ ス街のとあるベランダ。風が強くてサーキットを押さえるのに一苦労だった。手ブレならぬ被写体ブレを起こす ちょっと目を離すと 6階から下へ落ちようとするミニカーを体を張ってささえる。下っぱはつらい。(F)



レゼント。ほしい人は希望 車種を明記の上十字軍まで

# **GameCrusaders**

まず、頭にたたきこんでおい てほしいことは、コースはスト レートとコーナーとでできあが っているということだ。F-1 に限らずレースというのはこの 単純な用いのなかをいかに速く 走るか、というこれまた単純な 目的しかない。だから、かんた んに考えるといちばんスピード のでるストレートでいかに長い 間最高速を維持し、コーナーを すばやくまわるかでタイム差が でるという理屈が理解できる。

具体的にいえば、スズカのス トレートはオーバー300km/hの 最高速が記録できる。このスピ 一ドを長く続けることができれ ばそれだけ速いタイムがでると いうことになる。

コーナーで大事なことはエン ジンのパワーバンド(エンジン がもっとも効率よく動く回転数 のこと。ふつうrpmであらわさ れる)から回転数を落とさない ことだ。コクピット中央下のタ コメーターは飾りでついている わけではない、スピードメータ ーよりもずっと重要だ(ほんも ののF-1にはスピードメータ 一などはない)。

長近のソフトの購入傾向というのはグラフィックが派 手で、サウンドもノリのいい曲というものだそうだ。 でもそんなものは実際買ってみなければわからないこ とのほうが多りので、ブランド指向というのは根強い ものがある。だから、コナミというわけではないのだ けれど、やっぱりコナミなのである……大人はずるい。



このゲームで苦労するのはピットに入ることではないだろう か。なにしろ、やたらピットロードの入口がせまいのでちょっ と気を許すと一瞬のうちに通り過ぎてしまう。ところが、あら かじめコースの右端によっていつでもピットロードに入れる態 勢を作っておき、ピットロードが見えるとほぼ同時にコース右 端からゼブラゾーンへと車を右へ移動させる。成功すると 220~300km/hという超高速でピットインできる。しかし、失敗 するとゼブラゾーンをこえてコースアウトしてしまいピットイ ンできないばかりか、大幅なロスタイムにもなりかねない。



コーナーで他の車を抜く方法のもう1つのテクニックがこ れ! NAエンジンを積んでいる車はこのテクニックを多用す ると比較的楽に他の車を抜くことができるだろう。コーナー手 前で他の車をとらえたら、相手よりもブレーキのポイントを遅 らせて相手のインをつく。相手を抜いてしまったら、わざとア ウト側にふくらんで相手の進路をふさぎ、スピードを緩める。 逃げ場を失った相手は追突してスピンする。自分は無傷でゆう ゆうとポジションアップできる。



コーナーで他の車を抜く場合。自分に比べて他の車のスピー ドがおそければ、コーナーのアウトからかぶせるようにして強 引に抜くことができる。この抜き方は豪快でいかにもハイパワ 一のF-1らしい。ただしコーナーのアウトにふくらんでいく わけなので、タイヤの負担が大きくなることは避けられない。 よほど、グリップのいいタイヤかダウンフォースを強くしてコ ーナーリング性能をあげていないとあっという間にコーナーか らはじき飛ばされてしまうだろう。とくにターボ車は注意だく



長いグランプリのあいだには1日ぐらい雨の日がある。雨の 日は当然、路面が濡れてすべりやすくなっているので、いつも よりコーナー重視のセッティングにしておく必要がある。この スズカのスプーンカーブは無理なスピードで追い抜きをかける とあっという間にアウトへすべっていってしまうので、コーナ 一の手前で充分曲がりきれるスピードまで減速しなければなら ない。なんだか、教習所の教官のようになってしまったが速く 走るためにはがまんすることも大切なのだ。このコーナーの立 ち上がりから加速してつぎの130Rを高速でクリアしていこう。

# 设温大黑黑

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→ Q&A。③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。 ④ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。 ⑤究極のモ ンスター・イラスト→キミの理想とするモンスターの イラスト。⑥イラストテーマ→ゲームのぞき穴と通り 抜けできますのイラストのテーマ。①新コーナータイ トル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待 っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人 にはMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。 あて先は、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・ FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

あつちこつちに目を 光らせてネタを集め る総合情報ページだ

ボックス



#### スーパーファミコ 注目! ついに

ついに「スーパーファミコン」 (以下SFと略)がその姿を見せ てくれた。発売は7月ごろの予 定だが、価格は未定。最終的な デザインや機能も今後変更があ るかもしれないが、とにかく内 容はすごい。

さて、右上の写真を見れば一 目瞭然だが、まず色がきれい。 ○「ファミコン 3万2768色中256色を同時表示 ットを取りこんだ画面 できるようになった。

SFは画像処理の機能が格段 にパワーアップしている。これ まではゲームソフトのほうでそ れぞれくふうしてやっていた画 像処理がSFには最初から備わ っていて、そのぶんゲームソフ トはほかの部分のくふうに専念 できるわけだ。たとえば、画面 をだんだんと明るくしたり暗く したりするフェードイン・フェ ードアウト機能。画面をわざと あらく表示するモザイク処理。



べつの小さな画面を重ねるウイ ンドウ機能。画面の一部分だけ をスクロールさせる部分スクロ 一ル機能。また、画面モードは 自然画を表示するのに適したモ ードや漢字を表示するのに適し たモードなどぜんぶで日種類用 意されていて、ゲームの進行に あわせて使いわけられる。

画面スクロールは最大4面の 独立スクロールが可能で、スク ロールスピードを変えることで 遠近感が表現しやすくなった。



サウンド機能もすごい。楽器 の音はもちろん、人の声など自 然にある音をそのまま取りこめ それを8音同時に発声できるよ うになった。そのほか特殊効果

拡大・縮小・回転



ファミコンユーザーもそうで ない人も、夏が待ち遠しい/

の機能もあるし、ステレオで音

スプライトは、最大64×64ド

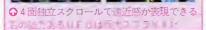
ットと大きく、しかも、横に32

個ならべても、あの「チカチカ現

象」も起こらない。

が楽しめるのだ。





		性能比較表			
	機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン		
	カラー	●52色中 4 色 4 パレット	●32768色中 16色 8パレット ●32768色中256色 1パレット		
	スプライト (1画面表示数) (1ライン表示数)	●8×8 ●64個 ●8個	●8×8、16×16、32×32、64×64 ●128個 ●32個		
	背景 (BG)	●256×240	●256 (512) ×224 (448) (カッコ内はインターレース時)		
	スクロール	●1面	●最大4面(各面独立)		
	サウンド	● 矩形波 2波 ● 三角波 1波 ● ノイズ 1波 ● デルタモジュレーション	●サンプラー ●演算波形、PCM、/イズの中から8音 プログラム選択 ●デジタルエコー機能 ●出力16ビットリニア ●ステレオ		
	CPU	●8ビットCPU (1.78MHz)	●16ビットCPU (3.58、2.68、1.78MHz切り替え)		



●太っ腹/12月号で応援団に対するコメントを載せるとはバボさん太っ腹。でも「えらそうな……」とありましたが、読者は毎月お金を出して買っているん ですから、自由にいっていいと思いますよ。リンクスのFANへのボードも時に過激な書きこみがあるんですけどねえ。ところでクビの王監督のナボナの C Mは名古屋ではわからないフリでした。(愛知・柴田弥司雄)⇒むかし九州で見た、うどんを食べた人が「うっどーん!」と転ぶ C Mの情報をください。(バ)

# 若きテジタリアンたちに捧げる 最新GM情報



大魔界村-G. S. M. CAP COM 1-=GM界唯一の女 性サウンドチーム「アルフ・ライ ラ・ワ・ライラ」によるアレンジ とオリジナルサウンド。アレン ジは「大魔界村」(なんと弦楽四 重奏曲)と「ROCKMAN2」 の2つ。オリジナルはタイトル に加え「LOST WORLD」 「1943改」を収録。1月11日 発売予定。CD2800円、テープ 2500円。(ポニー)。



IMAGE FIGHT - G.S.M. IREM 1-=タイトルや 「R-TYPE」「最後の忍道」な どのアレンジメドレー(約15分) を軸に、オリジナルサウンドを 収録。メドレーは、アイレムサ ウンドスタッフ2人がギターを かかえてのR&Bアレンジ。鳴 きのツインギターが売りとか。 オリジナルはタイトルと「VI GILANTE」など。1月21日 発売予定。CD2800円、テープ 2500円。(ポニー)



忍者龍剣伝-G. S. M. ECMO 1-=「忍者龍剣伝」 のGM集。ファミコン版のメロ ディラインを使ったアレンジと ファミコンのグレードアップバ ージョン(ファミコンの音源を 複数回走らせて4音以上の和音 を作ったもの)、アーケードのオ リジナルサウンドを収録。

2月1日発売予定。CD2800 円、テープ2500円。(ポニー) **※S. S. T.** BANDコンサ −ト=バンド活動の第Ⅰ弾とし て行われるコンサートに抽選で 招待してくれる。詳しくはサイ トロン・テレフォンインフォメ ーション(東京☎03-236-4000、 大阪☎06-210-9799)へ。



ナムコット(PCエンジン)ドラ ゴン・スピリット=PCエンジ ン版「ドラゴン・スピリット」の プレイ画面とオリジナルサウン ドを収録。VHSカラーHi-Fi 36分もの3800円で発売中。レン タル可。(ビクター音楽産業)



ビデオゲームグラフィティ Vol.3=ナムコの戦車ゲーム 「アサルト」をメインにしたオリ ジナルサウンドのナムコGM集。 「アサルト」はオープニングから エンディングまでをサウンドス トーリー形式でおくる。そのほ かの収録曲は、「ギャラガ'88」 『ワールドスタジアム』など。C D3000円、LP、テープ2500円

で発売中。(ビグター音楽産業) ビデオゲームグラフィティ Vol.4=ナムコの笑えるゲー ム『超絶倫人ベラボーマン」をメ インに約19分のオリジナルサウ ンドを収録。そのほか、「ファイ ナルラップ」などのオリジナル と、「ベラボーマン」「ドラゴン・ スピリット」のアレンジを収録。 3月8日発売予定。CD3000円、 LP、テープ2500円。 (ビクター音楽産業)

※ポリスター新作情報=3月25 日にセタのGM集が出る。また、 発売日未定だがブレイン・グレ イの新作ゲームGM集と、「抜忍 伝説」のGM集が出る。抜忍のほ うは、抜忍2の発売にあわせて 1と2の両方を収録する。

※キング新作情報=1、2月2 ろコナミ自身が制作するGM集 が出る予定。また、日本ファル コムGMも春までに2タイトル を予定。

12月号でちょっと紹介したけ ど、ポニーから『デジタルビデオ プレス』(30分Hi-Fi)という無料 レンタルビデオが全国のレンタル ビデオ店、ゲームセンターなどで 貸し出されている。その数およそ 1万本。運のいい人ならもう見た ことがあるだろう。というのも、 レンタルの開始された10月下旬 からほとんどが借りられっぱなし で、見たくても見られないのが現 状のようなのだ。

「ビジュアルなカタログのような ものを作りたかった。」と語るのは、 ポニーキャニオン・映像制作事業 部の大野善寛さん。そのことばど おり、中身はファミコン、メガド ライブ、PCエンジンからゲーム センターまで、あらゆる新作ゲー ムの情報でいっぱいだ。とくに





VOL Tは、あのアミューズメント マシンショーの実写レポートも入 っている貴重なもの。

『パワー・ドリフト』のプレイ画面 をおとうさんに見せたら、いっし ょにゲームセンターへ、なんてこ ともあるかも。そうすれば、ゲー ムセンターに行くのは悪い子だけ だという誤解もとけるし、プレイ 代も助かっちゃったりして。

大野さんは「内容をゲームに限 定するつもりはありません。 VO L.1 でも『未来忍者』のようなS FXビデオの情報も入ってますし、 今後はアニメなんかも入れたいで すね」と、話してくれた。発行は3 か月に1本が目標で、次のVOL 2は2月ごろに予定している。



●またか大地/12月号で鈴木大地ネタがあったが、彼はわたしが小らまで通っていたセントラルスイミングの出身だ。そこのモットーは「明るくなかよく 元気よく」だ。すこいだろう。そのうえ続きは「みがけよ心、きたえよ体。今日もみんなでがんばろう」だ。それを大声で読んでいた日々を思い出した。なつ 41 かしい。(神奈川・宮下一真)→陸にあがるとただの筋肉質な若者の大地。この先なにをするのだろうか。まっ、人のことだからいいけどね。(バ)

のデータをセーブするのならマニュアルに

「あ、あの、ちょっと符ってください」。たまたまいた無責任なMファン関係者に電話を回す。●PTAの逆襲/弱9時。「もしもし、お宅の雑誌は中学生向げでしょっ。あの、ゲーム→

☆その後、

その無責任な関係者は帰ってしまい、 ゲーム十字軍とかいうべ

『責任者を出してください」「えーと、

てください」「えーと、編集部のものはだれも来ていないんですりど」「いついらっしゃるんですか」「たージに載っている写真はいったいなんですか!」。いきなり抗議の電話を受けた無関係のアルバイト

午後おそくまでだれも来なかった。

# びつくりタイトル

ゲームビデオマガジンのスー パーゲーム・エクスプレス(不定 期刊)を発売していた双葉社か ら、MSXのゲームビデオが発 売された。その名も「MSXのす べて」。すごいタイトルだ。全国 の書店で発売中で、VHSのみ 90分で2,980円という安さだ。さ て、かんじんのビデオの内容だ けど、ここでは収録順に写真に 番号をつけて紹介しよう。プロ ローグとハデなタイトルから始 まり、102本のゲームをカタログ ふうに編集して紹介するコーナ MSX2+の紹介、そしてニ ッポン放送の「ときめきバナナ」 への取材など、なかなかバラエ ティに富んだ内容だ。



**⊙**「ときめきバナナ」の放送前。ハヒ

☆丸の中に入ったゲーム画面がた くさん飛んでくる。このあとMS Xのロゴが出てきてピカッと光る

○光栄の「蒼き狼と白き牝鹿」。 青いマークが出て媒体を現す。MSX/ MSX2のROM、ディスクもある



ーの「スターヴァージン」の紹 介では黒木永子主演の同タイトルのビ デオも見られる なかなか笑えるのだ

#### これが MSX2+だつ!!



自然画や2+対応のゲームを紹介。時 なじみのスパーキーくんの登場だ。ほ 間は短いが、とても充実したコーナー



フヘホ〜の吉村明宏と出演者がニッ

コリ、というシーンで始まる

ふMSX2+の機種や機能、スペック、
ふ自然画のサンブルとして、CMでお かにも人物などの自然画も見られる



イドック2」の紹介。斜めにすばやくス クロールしていくさまは迫力がある



**○**「ときめきバナナ」で出会った アイドルは中山忍ちゃんだった。 そしていきなり直撃インタビュー



おなじみテレホンアドベンチ ヤーの第10弾「地層階級王国2」 が始まっている(2月7日まで)。 ペンとメモの用意をして、次の

電話番号のうち自宅からいちば ん近いところに電話してみよう。

電話代以外は無料。

東京 03-236-9988 札幌 011-821-9000

新潟 025-267-7000

長野 0262-35-8000

京都 075-751-7700

倉敷 0864-34-5500

広島 082-252-0000

ゴールにたどりつくと抽選で プレゼントもあるそうだ。

MSX2+専用の ゲームが2本ともラ ンクイン。2+ユー ザーはみな買ったな。 ディスクステーショ ンはまだ10月発売の 創刊号が売れている。 強いなあ。強いとい えば「ぎゅわん自己」 も強い。あんまり強 いので、FAN CL IPで思わず社長に インタビューまでし てしまった。

(12月15日調べ)

# J&P渋谷店

順位	則回順位	ソノトも
1	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派
2		ディスクステーション第2号
3	3	FMパック
4	2	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション創刊号
6		F-1スピリット3Dスペシャル
7		レイドック2
8		アークス
9	7	シンセサウルス
10		スターシッフランデブー

●きたか留年/おもしろいことよりおもしろくないことのほうが今は多い。留年は決まるし親とケンカするし、仕送りなくなったし、松下はMS Xの統 規格を破壊しつつあるみたいだし。先日テレカが届いたときに十字軍のボスが「はやく上京してイラストレーターになりなさい」と追伸をくださったので親 にそういいました。上京するので相談にのって。(京都・摩可☆なっつ)⇔青少年に迷いを与えた十字軍のボスは責任とってやめました。(ここだけF)

SHOW 冬の寒さをふきと ばす熱血イベント

# THE NEW MSX FAIR レポー



名古屋では11月23日、テクノ ランドというパソコンショップ で開催された。夏のイベントよ



ちの記念撮影。キミは写っているかな

り人が集まり、昼すぎには1300 人を超えるほどの盛況だった。



広島の開催日は12月4日。市 民球場に近いダイイチパソコン CITYでのイベントは、夏のと



て、なかなかみんな考えているな

きの約2倍の人数が集まって、 盛りあがった。「いや~、もう熱 気がムンムンというやつで、と にかくこんでたよ」(担当者談)。 そうか。



11月27日、ベスト電器の福岡 本店で開催された。前日は山ぞ いで初雪が降るという寒さだっ たが、会場は熱く盛り上がった。



眼鏡をかけている彼がGENさんだ ファンダムの常連投稿者のGE Nさんも来てくれたのだ。 落ち着いた感じの大学生でした。



12月11日、笑っていいともで 有名なスタジシオアルタの1F、 フFの2か所で開催した。メイ ンスペースのフFではとにかく



写真はアップだ。自分を探してごらん 声が聞こえないほどの繁盛ぶり で、ゆかいに終了しました。や っぱり東京は人が多い。

# 応募しなさい

#### ●ポニーキャニオンより

①ジャケット……5名様。つや つやした素材で意外に暖かい。

#### ●アイレム販売より

@ R-TYPE OT > + Y ……5名様。セーターの下にイ ンナー代わりに着てみましょ。

#### ●キングレコードより

③テレホンカード……2名様。

●東宝より

④「ルパン三世~バビロンの黄 金伝説~』のポスター……4名 様。アニメっぽい絵で部屋にど うどうと貼れるのがうれしい。

#### ●コンパイルより

⑤『アレスタ』のポスター……3 名様。バックは黒。ロゴも人物 の絵もはっきりとかっこいい。 ⑥「アレスタ」と社名ロゴのステ ッカーをセットで……40名様。





いっきにプレゼントだっ/。

#### ●ウルフチームより

⑦会社名ロゴステッカー……10 名様。キラキラでどこに貼って も目立ちまくることうけあい。 しめ切りは1月31日必着。発 表は、3月8日発売の4月号の 欄外で。応募方法は掲示板参照。



COMPILE ALESTE

➡ Seek after NEW ART



ファンは岡田真澄だ/ふと思う。PCEngineFANなどという本をTIMは出しているが、なんでもFANをつければいいと思ってるんだろ! フ ガもファミFANにしてしまえ。ふと思う②このごろのMファンはMSXの特集が白黒だ。たまにカラーでやっても2か月くらいしか続かない。こ ゃMSX2FANになる。わははは、MSXはほろびる。(埼干・妹尾鎌一)⇒ファンファンといえば岡田。関係ないが。(バ)



わたしはこのごろ「レイコ、柳腰のフ アンキーガール」と黒人のクセに「やな ぎごし」と歌っているカルロストシ キ8オメガトライブのボーカルではな くバボだ。

●12月号でわたしの幸福に強烈な横ヤ リを入れてくれてありがとう。おかげ で彼は就職で東京へ。2年は会えませ ん。だーいどーんでーんがえーしっ/ はははははは、あーおかしー。※青ス ジマーク付き。(北海道・瀬川喜子)

2年後を待つより新しい男を作るん だ、瀬川/ どーせそうなるハズだと 結城モイラもいってるぞ。

●理科の先生は「ベリーグッド」を「ベ ローグー」といい、姿勢が悪い人がいる と「姿勢の悪い人が13人」とかならず13 人にします。(千葉・縫部正雄)

その「13人」は「冗談はよし子さん」の よし子や「なにをおっしゃるうさぎさ ん」に出てくるうさぎと同じくらいい いかげんだが妙に納得するのはナゼだ。 ●テクポリソフト「ファンダムライブ

ラリー①②③」、こんなの今どき5800円 で売れるのか。(千葉・高橋孝太郎)

近ごろ、Mファンが高いと評判だが、 もうけはどこへ行ったのだ。きっと編 集部のまわりにいついているノラネコ のエサ代くらいにはなったはずだ。ネ コにやるならバボにくれ。

●近ごろバポは気前がいい。その調子 でもっとテレカを増やしてちょんまげ。 (大阪・菅原成樹)

幼少のころ、遊園地の「顔だけはめる 人形」で、姉はお姫さまだったが、わた しはちょんまげの絵にむりやりカオを はめさせられて泣いたことがある。苦 い思い出だ。

●そのむかし『ロボコン』の歌のなかで 「デンデンガンガンホイデンガン」とい うのがあったが、いったいどーゆ一意 味なんだろう。(宮城・岩井誠)

よくあることだ。野坂昭如のLPに ある「おとーこもおんーなもホンジョ ロローン」もぜひ聴かせてやりたい。

●12月号欄外の「さよなら応援団」です が、応援団という本があったことも知 りませんでした。(大阪・三神英治)

なくなってから知名度を広げたとは うまいぞ。しかし絶対に売れるはずの ない、すごいネーミングだった。

●主人と風のない日に近くの海岸まで タコ釣りに行きました。でもなにも釣 れませんでした。ブタの脂身をエサに したの。こんなので釣れないわよね ……ホント。(静岡・杉山君代)

おみかんのおいしい季節ですね。奥 さんっぽいお便りありがとうございま す。ところで、瀬川、かわいそうなの でテレカをやるぞ。

いやなやつシリーズをやるというので、 いやなやつのことを必死に思い出そうとす るとあんがい出てこないものだ。たいてい は原稿を書きおわったあとて徐々に思い出して してくるので、この調子でPART24くらい までは続けて、1つのテーマで2年は引っ 張れそうだ。

そう、いやなやつに理屈はいらない。今 回は思ったことをならべてゆこう。あきら かに手抜きのようでもあるが。

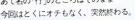
- ●横に列になってとろとろ歩く連中。とく に手をつないだりはなしたりして歩くアベ ック。男どうしだとさらに気持ち悪い
- ●人通りの多い歩道を走りながら自転車の ベルをしつこく鳴らすやつ
- ●バスや電車で子どもが騒いでいるのを 「あのおじさん怒るでしょ」と人のせいにし て止める母親
- ●車内でうるさい女子高生。ほんとうにう るさいが、友だちが全員降りて1人になる と急にかたくなに貝のようになる
- ●ジャケットを腕まくりして着ているので ニューミュージック系の歌手に見える男
- ●声がでかいやつ
- ●純粋な日本人のくせにオーバーアクショ ンなやつ。いちいちリアクションが激しい
- ●席を譲っても「わしゃ、けっこう」といっ て知らん顔する年寄り
- ●人から相づちを打ちながら聞いた悪口を わざわざ本人に流すやつ
- ●タンをはくやつ
- ●断りもなくいきなり鼻をかむやつ
- ●くちゃくちゃ音をたてて食べるやつ
- ●食事のあとかならずゲップするやつ
- ●(4) 首マニア
- ●切手コレクター
- ●アニメファン。宝物はセル画
- ●人の話を聞かないやつ。とくに女。話し ていても「ふーんそう、それはいいんだけど さあ」と話を変えるのがうまい。聞いていて も自分のつごうのいいように聞き違えてい て平然としている
- ●いまだに「なぬーっ」というやつ
- ●電車のシートのすこしあいたところにム

2月のテーマ: いやなやつ〈ごくふつうのタイプ編〉



リヤリすわってくる太ったオパサン、仁丹 くさいオヤジ

- ●新劇出身なのでたかだか「料理バンザ イ」の司会でも腹から声を出して「こんば んわ」といってしまう滝田栄
- ●「ねるとん」に出て、それまではなかよく してたのに、告白タイムになると「谷隼人に 似てるから」という理由で断る女
- ●毛深い女。ストッキングのなかでスネ毛 がとぐろを巻いている
- ●やたらガンをとばしてくる女子高生
- ●ウォークマンをしていても声をかけてく る街頭アンケート
- ●チャリンコに乗っていてもビラをよこし てくる往頭ピラ配り
- ●ナンパしておいて断ると、「ブス!」とい って逃げる男
- ●喫茶店に犬を持ちこんで「はい、ミミーち ゃんも飲みまちょーね」と洋服を着せたマ ルチーズのミミーちゃんにコーラをムリヤ り飲ませる「小粋な」オバサン
- ●口がくさいクセにやたらに顔を近づけて しゃべるオジサン
- ●3回話すと「ダチ」だと思って、笑うとき かならず人の体をたたくやつ。痛い
- ●あきらかにやせているのにダイエットし ていてなにかというとサラダを頼むやつ
- ●アンケートのメッセージ欄に子どものク セに「貴誌の~」と書いてくるやつ。そのク セあて名の「行」のところはそのまま





て和気あいあいとしてて明るくて平和で何 が弱そうなラストドレミファドンでした







●ひとことメッセージ集/漬物つけたいのでMファン20冊ください。(大阪・石川宏)/リクルートの未公開株がほしいなっと。(岐阜・長頼忠之)/バボ とアレスタのマニュアルの性格がソックリだ。(愛知・高橋康一郎)/ねるとんに出たい。(北海道・石上久夫)/「ヤクルトの集金に来ました」「やあ、来ると 思った」(愛知・桂川博)→桂川、しめてくれたな。カラムーチョのバッケージにある「こんなに辛くてインディオス」を思い出したぞ。(バ)



1 画面タイプはぜんぶで5本。P45〈BUBBLE BALL〉は美しい遠近感スクロールが自慢。P46〈東〉で頭の軽い体操、〈釘ふんじゃった〉で指の体操。P47の〈Free Throw〉はバスケットの一部シミュレーション。P48〈ROCK TRAP〉で本格的なパズル。N画面は全4本、P47にもどっ

て、キャラのかわいい〈おせんたくパンプネコ〉。P49はアクションパズルの〈LAST受験生〉、P50はレーシングゲーム〈E・1〉、P51は新しい対戦用テーブルゲーム〈PANEL〉。P52には10画面の不思議感覚ブロックくずし〈マーブルマン〉がひかえています。



**☆**はじめは超かんたん。スコアはすごいスピードで増えていく





#### バブルをよけつつ進む美しい遠近感スクロール

# BUBBLE BALL

MSX MSX 2/2+/RAM16K/1画面

BY 若林正樹

背景の海のような部分はスクロールしているのだが、手前(下)になるほど速く、奥(上)になるほど遅くスクロールさせて遠近感を出しているところが、まず、すごい。

だが、ゲームは単純。自機の前方(画面上では右側)からスーッとバブルが飛んでくるので、こいつをよける。すると、またススッ(スピードと角度が違う)とバブルが飛んでくるのでまたよける。画面中央にはスコア表示があり、まるでテープカウンターのようにどんどん進んでいくので、2つほどよけるとスコアはもう1万点を超える。

待って/ このゲームをここ

で見捨てないでほしい。

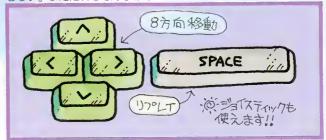
| 万点を超えると、バブルが 2つに増え、たとえば | つはス コンスコン、もう | つはススス スッという感じに個性豊かに攻めてくる。 | 万点増えていくたびにバブルは3つ、4つ……と増え、ついには31個まで増えるらしい。まだだれもそんなおそ

#### リマンリストは58ページ





ろしい光景を見たことがないのだ。バブルが4つくらいになったあたりから、このゲームはがぜんエキサイティングになってくる。美しいだけではないのだ。



なぜ、選ばれた文字が「東」な のかは定かではないが、それは ともかく「東」という字を完成さ せるパズルゲームだ。

このパズルは、15パズルや牛 さんパズル(「シャロム」に出て くるパズラーのようなパズル) のタイプだ。

枠のなかには、「東」という字 のバラバラ殺人死体ブロックが



○ つねに表示されるイニシャル が作者の性格を語る

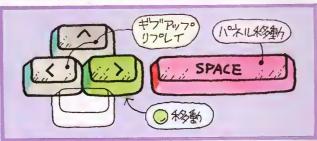
# 少年隊でも、たけし軍団でもないパズルゲーム

ひがし

MSX MSX 2/2+/RAM8K/1画面

BY 国井孝信

収められている。カーソルキー の右を押していると「●」がグル グル枠の周囲をまわるので、適 当なところで止めてスペースキ





きます!



になったらかんたん のブロックを左に





○中略。こういう形 ○最後の仕上げ。上 ○フィニッシュが決 まってついに完成



#### リストは60ページ

ーを押すと、その反対側に空白 があればそのラインのブロック を一気に押しやる。ただし、ブ ロックとブロックのあいだに空 白があると、もうそれ以上動か ない。

ああして、こうして、あちこ ちやってもとどおりの字(ただ し、左寄りに置かなくてはいけ ない)にしたら1面クリア。あっ というまにまた「東」はバラバラ 殺人事件に巻きこまれてしまう。 それが2面目だ。

そして、2面目もクリアする と、もう「東」は事件には巻きこ まれず、作者のいう「エディット 面のようなもの」になる。

その「エディット面のような もの」とはなにかを知るとちょ っと情けなくなる。たんに「東」 をいろいろといじくって、友だ ちに出題するだけ。友だちが解 いてもMSXはなにもいわない のでキミが「わー、すごい」とい ってあげよう。

リストは61ページ

# ◆スペースキーを押してい

るとねずみは左へ進む



○ここでさっとキーをはな し、釘を置いて逃げる



○間一髪、足に釘をふませた。こ

#### ねずみをふもうとして釘をふむ悲しい足ゲーム

# 」ぶんじやった

MSX 2/2+/RAM8K/1画面

BY MAR

下をちょろちょろ走りまわる のはねずみ。そこに巨大な足が ズシーンと迫ってくる。

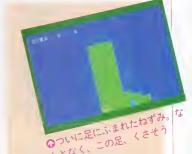
これでプレイヤーが足を操作 するのなら、もぐらたたきみた いなもんだが、キミが操作する のはねずみのほうだ。

ねずみは、ほっておくとどん どん右へ進んでいく。右端にた どりつくと、画面の反対側から しつこく出てくる。そこで、ス ペースキーを押すとハッと方向 転換。押しているあいだじゅう、 どんどん左のほうへ進む。あま りにも単純なねずみだが、なに しろねずみだからしょうがない。

巨大な足は右へ左へ適当に位 置を変えながらねずみをふもう とするので、とりあえずはふま

れないように逃げまわらなけれ ばいけない。

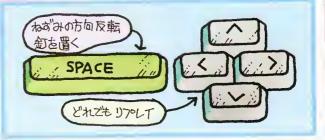
ねずみの武器はたった一本の 不思議な釘。この釘は、ねずみ が方向転換するたびに、その地 点にワープしてくる。この釘を うまく足の位置を予測しながら 置いていくのが唯一のねずみの 攻撃方法だ。釘を足にふませる たびにスコア | 点加算。ただし、



んとなく、この足くさそう そのたびに足の出現する位置が 低くなり、どんどん状況は厳し

くなってくる。

ねずみが足にふまれるとゲー ムオーバー。それまでかせいだ スコアを表示してくれる。



バスケットはつねに走りまわっていなければならないので、 呼吸器系統や循環器系統の弱い 人、それから疲れるのがきらい な人には苦手なスポーツだ。

しかし、1人静かにバスケットのまえに立ち、呼吸を整え、精神を集中してボールを投げこむフリースローだけは、だれにでも人気がある。

そういうわけで、これはフリースローだけを20回も楽しめる ゲームだ。

バスケットの位置はずっと変わらないが、プレイヤーの位置は毎回変わる。画面上部に伸びたりちぢんだりして表示されるバーは、投げる力の強さを表していて、適当なところでスペースキーを押すと、そのときのバーの長さに応じた力でボールが投げ出される。

あとは、決着がつくのを見ているだけ。バスケットのふちギリギリのところではねかえったり、一度右端の壁にあたってう

さびしい夜、孤独なバスケット選手のふりをする

フリー

Throw

MSX 2/2+/RAM8K/1画面

BY 橋本敦









◆何度もやっているうちに、ブイレヤーの位置によってどのくらいの力で投げればいいかがわかってくる。絶妙な力で投げて、バスケットにすっぽりボールが入ったときの感触は何度やってもいいものだ

まくスポッと入ったりして、ボールの動きがけっこうリアルで雰囲気がある。

決着がつくたびに、画面左上にスローの回数と、成功した回数が表示され、20回投げ終わるととりあえず終わり。友だちと競争してもいいし、パーフェクトを十人でねらうのもいい。





●画面中に散らばる赤いシャツを 洗ってせっせとほしていく

画面中に散らばる赤いシャツは汚れたシャツ。目的は、このシャツを真っ白に洗って、ものほしざおにほしていくことだ。ただし、パンプネコは、押すことしかできない。

シャツを白い洗濯機のとなり まで持っていってさらにひと押 しすると、パッとシャツが真っ

### 汚れたシャツを洗って、せっせせっせとほして

# おせんたくパンプネコ

MSX MSX 2/2+/RAM16K/5画面

BY 高村英-

白になる。真っ白になったら、 画面の上に持っていって、もの ほしざおに押しつけると、 1 枚 ほしたことになる。洗濯機も押 して移動させることができる。

丸いキャラクタは、携帯用ブラックホールで、やはり押すことができる。このキャラクタを押しつければ、敵やいろんなブロックを1回だけ消せる。

くるくる動くしゃれこうべに あたってしまうと画面下のウーロン茶が | 個減り、これがぜん ぶなくなるとゲームオーバー。 ウーロン茶をおいて防御もできる。 | 個減るけれど、用がなく なれば取り返すこともできる。

ものほしざおの端から端まで 洗濯物をほしてしまうと、ウーロン茶が2個増えて、また新しい面が現れる。

#### リテリストは69ページ



●最近は知らない 人も多いが、とな りのテクポリ編集 部に実在するノー

ンキなネコ

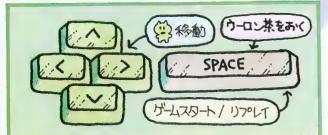
バンプネコ



◆左から汚れたシャツ、洗濯機、 洗ったシャツ、ものほしざお



**○**携帯用ブラックホール、動かないブロック、しゃれこうべ





◆シャツを洗濯機の近くに持ってきて、キュッと押すと真っ白になる。それを上のものほしざおにほす、以下同様にくりかえす

1ページでどーんと紹介して いるが、これは一画面タイプの ごく短いプログラムだ。この短 いプログラムのなかに、けっこ う手応えのあるパズル面がフ面 も収められている。

このゲームの目的は、右上か らスタートして左下の黄色い階 段までたどりつくこと。

ただし、タイトルが「ROCK TRAP」となっているとおり、 画面上に散らばる岩がさまざま に形を変えてトラップ(わな)に はまってしまう。

#### ■進むたびにまわりが反転する

白くて丸いキャラクタが岩だ。 プレイヤーは岩のないところし か進めないので、たとえば 「FLOOR Bl」と表示され る | 面をながめてみると、ぜっ たいクリアできないんじゃない かとつい思ってしまう。

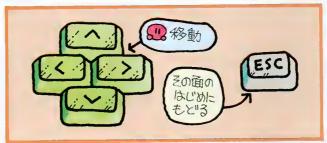
ところが、プイレヤーが 1 歩 進むたびに、そのまわりが反転 するのだ。つまり、岩のあった ところが空白になり、それまで 空白だったところが岩になる。 この性質をうまく利用して進ん でいくと、なんとかゴールまで たどりつくことができる。

ただし、適当に進んでいると たいてい、はっと気づいたとき にはまわり4方向とも岩ができ てしまい、身動きがとれなくな ってしまう。気をつけていても、 1歩進むたびにまわりが反転する迷路のパズル

トラップ ロック

MSX MSX 2/2+/RAM8K/

BY MEIWA



いつのまにかそこにはまってし まう。そのへんがパズルなわけ だ。また、閉じこめられないま でも、同じところをグルグル回 る以外なくなってしまうことも ある。こういうときは、ESC キーを押して、もう一度最初に もどってやり直すしかない。

けっきょくは何度もやって正 しいルートを探していくしかな いけれど、コツがあるとすれば、 自分が 1 歩進んだときに次に動 く場所ができるのかどうかをつ ねに考えながらやっていくこと だ。できれば、次の次までも考 えていければいいのだが、それ をやりはじめるととたんに頭が しびれてくる。うそだと思うな ら、やってみよう。



○岩はけっこう巧妙に配置されてい て、いろんなトラップがある

次を考えながら進んでも、い つかはどちらへ進んでもやっぱ り道がなくなることがわかって しまうときもある。ESCキー を押すしかない。

こうして、とりあえずは1面 を解いてみると、このゲームの それなりの奥深さが見えてくる。 かんたんそうに見えても、ちょ っとした仕掛けのせいで、パズ ルというのはいくらでも奥が深 くなるものなのだ。

とくに、5面や7面は、意外な ところに正解ルートがあって、 苦労させられるだろう。

最終面の7面(FLOOR B フ)を解き終わると、そこでプロ グラムは終わる。「Ok」とカー ソルが出てくるわけだ。

せっかく全面クリアしたのに それではさびしいと思う人は、 もしMSX2ユーザーなら、 SFTPROMPT"やったね" を実行しておくと、「口k」のか わりに「やったね」と表示され、 多少は雰囲気が出る。せこいが。

# ■次を推測して進むのがコツ

FLOOR B2



へ進むかが焦点

FLOOR 85



○これは難面。中ごろ の進み方がポイント

FLOOR B3



○比較的すなおな道筋 て解けるサービス面

FLOOR B6



○5面にくらべれば比 較的かんたんな面

FLOOR B4



○つい進んでしまう方 向には落とし穴がある

FLOOR B7



○最後の難面。なかな か中央に抜けられない リマンフトは63ページ

FLOOR B1の解き方







# PUSH SPHEE KEY!



○左下からスター



● るまずハシゴをのぼって



● のクリスタルは横飛びで取る



○寄り道してもう | 個取る



●中央のはしごをまたのぼり



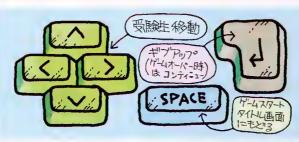
☆途中までコンテナを押す

#### 敵キャラは出ないけどエルギーザふうのパズル

# LAST受験生

MSX MSX2/2+/RAM32K/5画面

BY 尾花健一



ゲームは、最後の受験生がブザーを押して訪問してくるシーンから始まる。「わたしが最後の受験生です」と自己紹介して、ラウンドーに挑戦を始める。

最後の受験生の目的は、赤いクリスタルをすべて取ること。ただし、ここがだいじなのだが、クリスタルは横からしか取れない。上から近づいてもただ上に乗っかってしまうだけだ。

受験生はジャンプができない。 はしごはのぼれるが、はしごを のぼりきってしまうことはでき ない。そのかわり、上から落ち るときは自由に左右に位置を変 えることができる。実際にパズ ルを解いていくときは、この動 作がもっとも重要になる。

緑色のブロックはコンテナだ。 このコンテナは受験生が上に乗ると1段下に下がりつつ、はし



受験生

**貸**慣れない勉強 に顔があおざめ た受験生。やせ てしまったため、 メガネがひとき わ大きく見える



○クリスタルを取って下へ



ごを生み出す。どんどん下に押していくと、どんどんはしごを生み出していく。ただし、コンテナはほかのコンテナやクリスタルも消してしまうので、注意。もし、クリスタルを消してしまうと、その面は永遠に解けなくなってしまう。リターンキーを押してギブアップするしかない。

受験生のチャンスは 1 回きり なので、ギブアップしたとたん にゲームオーバーになってしま

#### リネーリストは64ページ

#### ラウンド・ピックアップ



**○**ラウンド3。右上に浮いている クリスタルの取り方がポイント





**○**ラウンド12。最終面。かんたん そうだがかなりワナがある

う。制限時間を超えてもゲーム オーバーになる。

そこでスペースキーを押すと タイトル画面にもどるが、リタ ーンキーならコンティニュープ レイできる仕組みだ。

ぜんぶで12ラウンド。たっぷ り楽しめる。

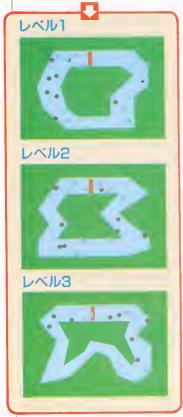


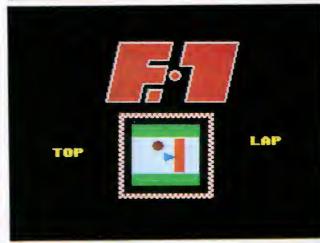
◇最後のクリスタルを取るとラウンドクリア。面は上へスクロールする





**○**最初に下の3つのコースから選 んでからスタート





◆敵の車はいないけれど、レーススタート。ピッピッピッピッポー

自機はアルミナという名前の 三角形型レーシングカー。障害 物をよけきれそうにない場合は 浮上することもできる。このア ルミナを操作して、3つのコー スでのタイムを競うゲームだ。

最初のタイトル画面でコースのレベルを1~3のなかから選ぶと、まずコースがかかれ、次に障害物とオイルが置かれる。この2つは、新しくコースを選ぶたびに変わる仕組みだ。

アクセルをふかしてスタート。

ずっと押しているとかなりのス ピードになるので必要があれば ブレーキをかけてもいい。

途中、障害物に出会ったときは、できるだけまわりこんでよけたほうがいいタイムが出る。よけきれない場合は、スペースキーで浮上すればだいじょうぶだが、そのかわり、スピードが落ちるのだ。ただ、障害物にあたってもクラッシュするわけではなく、ただ止まるだけだ。

また、なぜかオイルは飛び越 えることができず、その上を通 過しただけで進行方向をかって に変えられてしまう。オイルの ほうが障害物より始末が悪い。

コースを | 周するたびにラップタイムが表示され、3周するとゴールイン。トップのタイムを超えていれば更新される。

まったく同じ状態のコースを また走りたければ「TRY A GAIN?」と聞かれたときに Yキー。別のコースで走りたけ ればNキーを押して、コースの レベル選びからくりかえす。

よくぶつかったり、スピンし たりするが、スピード感のある レーシングゲームだ。

リストは66ページ







●アルミナを浮上させて上を 飛び越えればいい



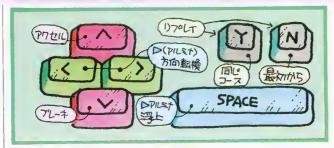
**○**今度はオイル。これは飛び 越えられない



アルミナ 障害物 オイル

- 4

●愛車。名前と車体の ●障害物。ちょっと浮 ●オイル。ひっかかる デザインがピッタリ 上すればよけられる とスピンしてしまう





○最初は効力パネルしかない



◆左の緑色のバネルがフレイヤー 1のパネル。右側がプレイヤー2



○左から、水色、紫、赤、青、 れぞれの効力パネル

水色パネルの効





○ここで水色のブロックを取ると斜め4つのマスに効力をおよぼす

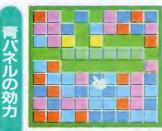




◆周囲8マスに効力。上のなにもないところには自分のパネルが出る



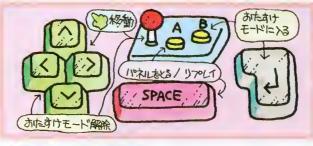






**○**縦 | 列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

# ヘルプ機能も付いた新型対戦用テーブルゲーム MS32/2+/VRAM64K/5画面 BY T. MATSUYAMA



ふつう、2人で対戦するテー ブルゲームは、たがいにコマを 置いたり動かしたりして自分の 勢力範囲を広げていくものだが、 この新型ゲームは違う。あまり にも違うので、最初はどういう ゲームかよくわからないほど。

最初の盤の状態は、4種類の 効力パネルでびっしりと埋まっ ている。2人のプレイヤーは、そ れぞれ好きな効力パネルを自由 に取り合って自分のパネルを増 やしていく。

効力パネルは、 水色のパネル=斜め4つのマス に効力をおよぼす

紫色のパネル=周囲8つのマス に効力をおよぼす

赤いパネル=横 | 列ぜんぶに効 力をおよぼす

青いパネル=縦 ] 列ぜんぶに効 力をおよぼす

効力とは、①そこになにかパ ネルがあればそのパネルを消す、 ②そこになんのパネルもなけれ ば自分の色のパネルを置く、と いう2つの働きのことだ。

効力パネルの性質をどうして も覚えきれないときは、効力パ ネルにカーソルをあわせてリタ ーンキーを押すと画面右のメッ セージ欄で効力を教えてくれる ヘルプ機能も付いている。

おたがいに効力パネルを取り あって、効力パネルが1枚もな くなるまでゲームは続く。効力 パネルがあるかぎり、好きな場





所のパネルが取れるので、手づ まりすることもない。最後の効 カパネルが消えたとき、最終的 に自分の色のパネルが多いほう が勝ち。

ルールはわかったとしても、 どう戦えばいいのか、しばらく やってみないと見えてこない不 思議なゲームだ。

……」はローマ数字で1988のこと



●空中に浮かぶGONを目指 してフワフワッ



●GONは4片のブロックで ●できている。まず!片を破壊



○ガンセキミサイルをおそれつつ、 GONの破壊を続ける

#### あまりの難しさにしびれる新型ブロックくずし

# マーブルマン

MSX MSX 2/2+/RAM16K/10画面

BY 中井光

強烈な加速度と、面の外から ねらい定めて発射されるガンセ キミサイルとの両方と戦いなが ら、三角形のブロック「GON」 をくずしていく。

ようするに、ブロックくすし なのだが、かなり変わっている。

第一に、マーブルマン(ブロッ クをくずしていくボール)の操 作は上方向のカーソルキーだけ。 このキーは、マーブルマンに上 方向の加速をつけるだけだ。な にもしないと、マーブルマンは 下方向に加速され、どんどん速 いスピードで下に落ちていく。 といっても、下端を越えると上 端から出てくるようになってい

左右の方向は、なにかブロッ



○最後の1片を破壊して、次のス テージへ進む喜び

クにあたったときだけ変わる。 ふつうのブロックくすしのよう な単純な動きでないところが、 魅力のひとつなのだ。

また、つねにマーブルマンの Y座標をねらって画面右端から ガンセキミサイルを発射してく るいやなやつがいる。 ガンセキ ミサイルにあたると当然のこと ながらマーブルマンの残り数は 1つ減ってしまい、残りが□に なるとゲームオーバーだ。

マーブルマンは最初3つあっ て、初回3000点で1アップ、以 下は5000点ごとに1アップして いく。1アップするときに、画 面がピカピカと光るところが芸 が細かい。

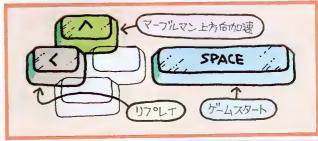
もうひとつの魅力は、多様で

#### リマ リストは71ページ

異様なステージ。ステージーは、 ただGONが浮かんでいるだけ だが、次のステージからは5種 類のブロックが奇妙なデザイン で配置されていて、一種パズル のようなイメージがあるのだ。

「とにかく1回や2回や3回や 4回であきらめないでマーブル マンを手なづけてください。そ うすれば恍惚のフライト感覚を 味わえます」と作者の手紙にあ ったが、ガンセキミサイルをよ けながら、不自由なマーブルマ ンでGDNをねらっていると頭 のどこかが飛んでしまいそうだ。 難関続きの14面をクリアすると、 そこには粋なエンディングデモ が待っている。このゲームの激 しい難しさをそっとやわらげる ようなほのぼのした、よくでき たエンディングだ。ぜひ、そこ まで行ってほしい。

できればファンダム担当者の ように無敵に改造したりなんか しないで……。無敵にしてもそ れなりに楽しいけどね。









### ■映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、 画面が見ずらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキ を防止する事により、目の疲れをやわらげます。

#### ■紫外線障害から目を守ります

目に有害な紫外線を画面から約100%カットします。

#### ■コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

#### 取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に 応じて着脱出来ます。

#### ★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工) しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工 した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いの ディスフレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

サイズ(mm)

定価

特別価格

14·15型 262×330 9,800円令 4,900円

★今ならお支払いは、正月でOK!!

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、

おハガキかお電話で!!

ハガキで

CRTフィルター101 14・15型用を申し 込みます。

- 込みます。
  ・郵便番号・住所
- 郵便番号·任用 ● 氏名·圓·年令
- ■ 監 型

株サンクレストフPN 市 柏田西ー・9・15

電話

東京 03-818-5511 大阪 06-303-4152

(株)サンクレスト

● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東平 日 午前10時~午後6時

大平 日/午前9時~午後7時

阪日、祭日/午前9時~午後6時

### 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見フログラム2」は、BASICプログラムリストの I 文字 I 文字が正しく打ちこまれている かを、数字で確認するためのもので、 N画面以上のプログラムで使用する。

# テープかディスクにアスキーセーブする

1「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のフログラムを行番号も正確に同 じものを打ちこむ。

2 R U N (

③それぞれの行番号と確認用データが 表示される。

#### 9000> 200

#### 行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、 確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

4)下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤ 新・打ちこみミス発見プログラム 2 か完全になったら、テープまたはディスクに アスキーセーブ する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A 🖰

# 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム 2」は、掲載されたプログラムとまった く同じかどうかをチェックするプログ ラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の 省略できるスペースを省略したり、R EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

Tあらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテーブまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)

②「新・打ちこみミス発見プログラム 2」のはいったテープまたはディスク をセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのフログラムが つながる。

3あらかじめ、

SCREEN 0 😃

WIDTH 4 0 😃

としておく。

₫ GOTO9 0 0 0 0 0

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを | 字 | 字確かめていく。

6.修正が終了したら4.からの作業を繰り返し再度確認をする。

①データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

® RUN するまえに、

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 0 0

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUNO

(®これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはす。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

# プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくし
●はじめてのファンダム・・・・・・56
●BUBBLE BALL
●東
●釘ふんじゃった・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
●Free Throw ······62
●ROCK TRAP ·················63
●LAST受験生 ·······64
●E・1
•PANEL
●おせんたくパンブネコ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
●マーブルマン71
●MSXサウンドフォーラム・・・・・・74
●ファンダムハウス ······76
•//// A//

## ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門) SCREENO:WIDTH 4 0 としてリストを表示したときの画面数(I画面あたり40字×24行。ただし、空行や0 k は含めない)により3タイプにわける。

丁川画面タイプ

1 画面以内のプログラム

②N画面タイプ

|画面を超えて5画面までのプログラム

③10画面タイプ

5 画面を超えて10画面までのプログラム ●フリーブログラム部門(FP部門)

内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール 「盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

3詳しい解説の手紙をつける(1)住所・氏名・年令(学年)・電話器

号·郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)パズル、RPG、AVGなどは、

その解答、マップなど

(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や 年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色 で明記し、裏には住所・氏名を書いて、 〒105 東京都港区新橋 4 – 10 – 7 TIM MSX・FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係 まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞

第5回季間奨励賞より奨励作品の基準がかわりました。

第5回からは部門、タイプに関係なく 1989年 | ~3月号に採用された、すべて の作品を奨励賞の対象作品として、編集 部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送 られることになりました。奨励賞を受賞 した作品の作者には、奨励金として3万 円をさしあげます。

# 析・打ちこみミス発見プログラム2

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677) \*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)\*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)\*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)\*(IMO D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####\*\*;VS;S;

9060 V=V1:GOTO 9020

# 新・打ちこみミス プログラム確認用データ

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118 9040>134 9050>102 9060>??? ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは1月31日必着。

7.2首問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMS X・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが 自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMS Xを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(全03-43|-|627)。それ以外の時間は受け付けていません。

# BBOO BOOKS TENTS

### 第5回プログラムを作る(キー入力)

前回までのはじめてのファンダムでは、掲載されているプログラムを打ちこむときのポイント、プログラムの保存、呼び出しの方法などについて説明してきました。

今回のはじめてのファ

ンダムでは、1歩進めて、 自分でプログラムを作り たい人のために、「プログ ラムを作る」と題して、代 表的なキー入力方法4つ について、サンブルプロ グラムとあわせて説明し ます。



キャラクタやスプライトを4 方向に移動させたり、8方向に 移動させたりするのに便利なの がSTICK関数だ。

STICK関数は、スティック (キーボードのカーソルキーや ジョイスティック)がどの方向 へ押されているかを調べて、そ の結果を数値として得る関数で、 STICK関数が調べる方向は、 全部で8方向ある(イラスト参 照)。

このSTICK関数を使った プログラムがLIST1の STICK用サンプル。

このプログラムは、"●"を4 方向に動かすプログラムだ(最 初はなにも表示されない)。

このプログラムで、とくに注目してほしいのが行30だ。この行で、行20で変数Sに入れられたカーソルキーの状態と関係式により"●"の座標増分を決定している。

関係式とは、「>」、「<」、「=」の3つの演算子を使った式のことで、式が成立すると「-1」、成立しなければ「0」の値を持つ性質がある。

"●"のX方向の座標増分は、 A=(S=7)-(S=3)

### ▼LISTI STICK用サンプル

- 10 CLS:X=10:Y=10
- 20 S=STICK(0)
- 30 A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
- 48 IFA=ØANDB=ØTHEN2Ø
- 50 LOCATEX, Y: PRINT" ": X=X+A: Y=Y+B: LOCATE
- X,Y:PRINT".
- 60 GOTO 20

#### 4方向改造リスト

30 A=(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<30):B=(S=1ANDY >1)-(S=5ANDY<22)

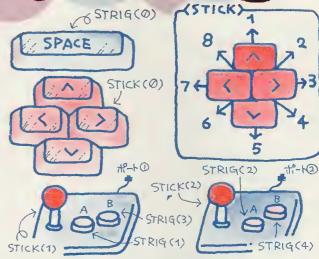
#### 8方向改造リスト①

30 A=(S=80RS=70RS=6)-(S=20RS=30RS=4):B=(
S=80RS=10RS=2)-(S=40RS=50RS=6)

#### 8方向改造リスト②-

- 15 FORI=0TO8:READ X(I),Y(I):NEXT
- 16 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-
- 40 IFX(S)=ØANDY(S)=ØTHEN2Ø
- 50 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+X(S):Y=Y+Y(S): LOCATEX,Y:PRINT"•"

\_\_\_\_\_



#### ■STICK関数とSTRIG関数

で決定されている。カーソルキーの左が押されたときに変数SにはTが入る。そして、S=7という関係式が成立し、(S=7)が-1、(S=3)が1になり、A=(-1)- $\emptyset=-1$ 

となって、座標増分Aに-1が 入る。また、カーソルキーの右 が押されたときは、変数Sに3

 $A = \emptyset - (-1) = 1$ 

が入り、

となって、座標増分Aに1が入るようになっている。Y座標増分BもX座標増分と同様にして行われる。このように関係式を利用して、1行で座標増分の処理をしているのだ。

このサンプルを実行し、"●"を画面の端まで移動させていくと、エラーがでたり画面がスクロールしてしまう。これは、必要最小限のプログラムといった理由のひとつなのだが、このサンプルには、座標の範囲の限定がされていないのだ。サンブルの行30の代わりに「4方向改造リスト」を入れてみてほしい。この改造リストは、「AND」という論理演算子を使用してX座標は1~30、Y座標は1~22までの範囲までしか動かないようしているのだ。論理演算子につい



OSTICK用サンブルを実行したときの<sup>™</sup>の軌跡 てはP76を参照してほしい。

いままでは、4方向の移動に ついて説明してきたが、このサ ンプルを少し改造することによ り8方向の移動も、かんたんに できる。8方向改造リスト①、② がそれで、改造リスト①は行30 を書き替えるだけ。改造リスト ②は行30を消去し、行15、16を 加え、行40、50を書き替えるの だ。改造リスト①は、サンプル と同じように関係演算と「OR」 という論理演算子を組み合わせ たもの。改造リスト②は、配列 変数にあらかじめ座標増分を設 定しておき、変数Sの値によっ て座標増分を決定する方式だ。 リストが長くなってしまう欠点 はあるが、改造リスト①より実 行速度が速いという利点もある。

また、STICK(Ø)のØを 1や2に変えるとジョイスティックからの入力を受けつけることができる(イラスト参照)。

### トリガーの入力 STRIG関数

ゲームスタート、リプレイ、 キャラクタの移動などいろいろ な用途に使えるのがSTRIG 関数だ。

STRIG関数は、トリガー (キーボードのスペースキーや ジョイスティックのボタン) が押されているかどうかを調べ る関数で、トリガーが押されて いればー1、押されていなけれ ば0の数値を得るようになって いる。

LIST2~4は、この STRIG関数を使ったサンプ ルプログラムだ。

LIST2は、スペースキーが押されるとピープ音をならしてプログラムが終了するようになっている。 $I = -STRIG(\emptyset)$ としているのは、スペースキーが押されるまで $I = -(\emptyset)$ となってI(にI)が入りループをくり返し、スペースキーが押されるとSTRIG( $\emptyset$ )が-1になり、I = -(-1)となりI(I)が終了するようにするためだ。

また、LIST3では、IF文の 条件式の値が D以外だとTHE



◆STRIG用サンブル | の実行例。
ペチョとつぶれる

N以下を実行することを利用して、同じようにしている。

LIST4は、LIST3を応用 したかんたんなプログラムで、 スペースキーを押すと、\*●●

●"がベチョとつぶれるプログラム。

STR I G(Ø)を1や2に変えるとジョイスティックのトリガーの入力をうけつけることができる。くわしくは、イラストを参照してほしい。

### 1文字入力の INKEY\$関数

キーボードから文字を入力するのに使われるのが、INKE YS関数だ。

INKEYS関数は、キーが押 されていればその文字を、キー が押されていなければヌルスト リング("")を得る関数だ。IN KEYSはキーボードで押され た文字をそのまま受け付けるた め、同じキーを押しても、CAP キー、かなキー、GRAPHキー のON、OFFにより違う文字 を得ることになるので注意が必 要だ。また、INKEYS関数 によって拾われた文字は、画面 に表示されず、プログラム中、 INKEYSが書かれた部分で プログラムが停止することはな い。このため、キー入力待ちに するには、LIST5の行10のよ うにしなければならない。

LIST5 は、このINKEY おを使ったサンプルで、キーが 押されて INKEY8に文字が 入ると音が鳴るプログラムだ。

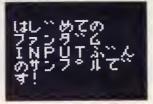
# 複数の文字入力 INPUT文

INPUT文は、INKEY \$と同じように、キーボードからキー入力を受けることができる。INKEY\$との違いは、 INPUT文を実行すると、画面に"?"が表示されキーボードからの入力待ちの状態になることと

INPUT"LEVEL": A として画面にメッセージを表示 しながらキー入力ができるとい うことだ。

LIST6は、このINPUT文を使用したサンブルプログラムで、キー入力された文字をスクリーンモード3で大きな文字にして表示するプログラムだ。RUNを実行すると、

> -



◆INPUT用サンフルの実行例。 横8文字で5行表示可能

と表示され入力待ちの状態になるので、表示したい文字を入力 してリターン。スペースキーを 押すと入力待ちの状態にもどる。

### ちょっとかわった キーマトリクス

最後は、ちょっとかわったキー入力の方法で、キーマトリクスを利用する方法だ。

キーマトリクスとは、キーボードのキーが押されているか押されていないかを調べるもの。このキーマトリクスの状態を保存しているのが、RAMの&HFBE5~&HFBEDの9バイト。この場所をPEEK関数で呼び出し、その呼び出した数値と論理演算子を利用して、キー入力をしらべることができるのだ。

LIST7は、このキーマトリクスを利用した方法のサンプルプログラムで、SHIFTキーが入力されるとビープ音がなり、プログラムが終了するようになっている。SHIFTキーのほか、~AND2でCTRLキー、~AND4でGRAHキーが使えるようになる。

# ▼LIST2 STRIG用サンプル I

............

100 FORI = 0TO1: I = -STRIG(0): NEXT: BEEP

#### ▼LIST3 STRIG用サンプル I

100 IFSTRIG(0)THENBEEPELSE100

#### ▼LIST4 STRIG用サンプルII

10 CLS

20 LOCATE12,13:IFSTRIG(0)THEN40

30 PRINT" ●●● ":GOTO20

40 PRINT"\_\_\_^\*f=":GOTO20

### ▼LIST5 INKEY\$用サンプル

- 10 AS=INKEYS:IFAS=""THEN10
- 15 A=ASC(A\$)MOD94+1
- 20 PLAY"T255V15L32N=A;"
- 30 GOTO 10

### ▼LIST6 INPUT用サンプル

10 OPEN"GRP: "AS#1

20 CLS: A\$="": INPUT A\$

30 SCREEN3:PSET(0,0):PRINT#1,A\$

40 FORI = ØTO1: I = - STRIG(Ø): NEXT

50 GOTO 20 .

#### ▼LIST7 キーマトリクス用サンプル

10 IF (PEEK (&HFBEB) AND 1) = ØTHENBEEPELSE 10

# ボール

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 若林正樹

☆①遊び方は45ページにあります



CLEAR 10,&HCFFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE K(-2441)\*256+74:SCREEN2:'('>3#< わラキ(よ=(む ヨヘネニEひw#ひッ(ヘ\*りらなひ\*マよ)ニョo@° ラヨA@ち 2 A=USR(&HDØØØ) 3 'US木ム美木ム三木金金としK木米木木&ほらしf木×\$時×BuムZ木×大年B OムZ木("円一\$ノムZ木ナの百!\$れ%ごヨ └く一トム`木ま2M └8美 4 'サ,十'RノまムZ木ナー百ま×も%ェヨ十ナラ時千季!-!-'トわ%タヨBc b ムき木/A \$ わ% え ヨ十チヨ金 元木む 工時 井ノ 2 か金年木む エナトる% Iラ ,円火秒,金8,火土く円火円4金8火時く金9毫火上\$金8火と\$金9/毫 6 '火口\$金8火き\$金9%Iラ十へヨ>チョK9\$J'中火G\$年ま8×時火そ\$) まりままむH{火Oく土むHA-1-1れCルcB土ムき木ウ!ムき木cB土ムき 7 '木ユ書R/マ%4土むH-{}ま8分4土99ま''-9\$\$'ま9ま\$」むc// は分レ年Sマ%く金の{''むcは日の{巻/{''--むcは十れ日| 8 '一ト\*%ノヨ十木小一〇ム`木%又ヨ十チョ時円8条火>く十:4/1火日\$分中 火井,金司11~27十Q×金時木4、木%ナラ十b3儿時千9\$年 3 ヨ9\$一:百時秒'マ時ト■2Z十木元十秒ム`木>チョぉぉょハ分の\$ 10 7月%ノヨ十へヨ時#R中お4土むH7一火分4万R中お4土むH火分く一/一 一トにムサ木ワヌさやB分"そムき木B穴"Tムき木の"木ムき木ウムワ木 11 '[B金ムワ木カのホしヤムサ木ワ×まE土I土Y土[土[元K]百ト木土木\$木 金木Y水YョョYョYYャ&ャ年え土D秒D土上金砂O上木上金砂木年D木 ●っトコ水水日年円時秒つ水水木木木木大り井タトトト木ト

## **?**リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。 リストを打ちこみおわったら、かならずセーブ してからRUNしてください。判別しにくい文字 については、右のページの「この文字に注意」を 参照のうえ打ちこんでください。

行9にある「■」はカーソルキャラクタなの で、このままでは打ちこめません。 ΚΕΥ 1, CHRS(255)と打ちこんでリターンキー を押すとF1キーで打ちこむことができます。 なお、上のリストが打ちこみにくい方は右ペ ージのリストを打ちこんでください。右ページ のリストはマシン語データを16進数に変換し てあるだけでゲーム内容はまったく同じです。 また、このプログラムを実行後、ほかのプロ グラムで遊ぶときは、CLEAR300としてリタ

ーンキーを押してからにしてください。

#### 変数の意味

A······USR関数呼び出し用

### プログラム解説

#### 1初期設定

●マシン語領域の確保●USR

関数定義●初期設定●マシン語 データ

#### 2ゲームスタート ■

●USR関数呼び出し

#### □~12マシン語データ

●行1のマシン語プログラム CRHD000-8HD28C に書きこまれる

#### マシン語解説

8HD000-8HD020

#### 初期設定

8HD021~8HD037 画面作成

&HD038~&HD041 スプライトパターン定義

&HDØ42~&HDØ57

キャラクタの色設定 &HDØ58~&HDØ67

背景スクロール増分初期化 &HDØ68~&HDØ74

#### プログラマからひとこと

玍

# BOOKBILE BALL

Ō

0

0

0

0

0

**(1)** 

0

0

(1)

こんにちは、若林です。 初投稿です。このプロ グラムは初めてマシン 語を使用して作ったゲ ームです。完成までに、 何十回も手を加えたの で、1年もかかってし まいました。このゲー ムで気にいっている部 分は、キャラクタの動 きの速さと画面のスク ロールです。いまテス ト前なので、あまり時 間がなくて困っていま す。でも、どうしても 游んでしまいます。最 後に、友人を紹介しま す。石坂、大矢、岡安、 加藤。 ●BY 若林正樹

PSG設定 &HDØ75~&HDØ96 ワークエリア初期化 &HDØ97~&HDØE1 自機移動

&HDØE2~&HD173 バブル移動、効果音発生 8HD174~8HD19D

スコア表示 8HD19E~&HD1F2

スクロール処理 8HD1F3~8HD21F ゲームオーバー判定、CTRL キーとSTOPキーが同時に押 されたらBAS I Cにもどる &HD220~&HD248 ゲームオーバー、リプレイ処理 &HD249~&HD254 キャラクタの色データ 8HD255

背景スクロール増分

&HD256~&HD285 キャラクタパターンデータ

58 65 p.#.ves

◆ 〈ファンダムニュース その1・ファンダムアンケート(12月号)結果①〉というわけで、アンケートの結果発表です。今回は、大方の予想通りFORCE BLADEがぶっちぎりでトップ。パワフルで華麗なシューティングゲームの地力をはっきした。それでは……。〈!位〉FORCE BLADE〈2位〉ATTACK NO.1〈3位〉 桂馬跳び〈4位〉LOG&LOG〈5位〉WATER PIPE2⇔

#### この文字に注意

下の2つの表は、『BUBBLE BALL』に使用されている文字、記号のなかで、判別しにくい文字、記号と打ちこみ方のわかりにくい文字、記号を一覧表にしたものです。

#### ■判別しにくい文字

リスト	画面表示	名称
~ ~	^ ^	ひらがなの「へ」、カタカナの「へ」
0 0	0 0	小文字の「0」、グラフィック記号の丸
0 0	0 0	大文字の「0」、数字のゼロ
, ,	,	カンマ、アポストロフィ*!
TT	Тт	大文字の「T」、グラフィック記号※2
= =	= 1	イコール、カタカナの「ニ」
ILI	I 1 1	大文字の「I」、小文字の「L」、グラフィック記号の縦棒※3
+ +	+ +	プラス、グラフィック記号※ 4
n	Ŋ	ひらがなの「り」(カタカナはでてこない)
H	F	グラフィック記号(カタカナの「ト」はでて こない) <b>※5</b>
_	-	グラフィック記号の横棒(マイナスはでてこない) * 6

\*! SHIFT+ 「7」、\*2 GRAPH+ 「R」、\*3 GRAPH+
「I」、\*4 GRAPH+「F」、\*5 GRAPH+「D」、\*6 GR
APH+「-」

#### ■打ちこみのわかりにくい文字

「」(アポストロフィ)はSHIFT+ 「7」。「!」(破線)はSHIFT+ 「¥」。「@」(アットマーク)は「P」 の右側のキー。

グラフィック記号では、「月」 〜「土」が GRAPH+「1」〜「フ」。 「百」、「干」、「万」が GRAPH+「8」 〜「0」。「円」は GRAPH+「Y」。 「年」は GRAPH+「Y」。「時」は GRAPH+「H」。「分」はGRAPH+「M」。「分」はGRAPH+「M」。「砂」はGRAPH+「S」。そのほか、「T」などの格子をかくためのグラフィック記号の線は、キーホードの右端から3列目、上から2段目以降に固まって配置されている。

#### 8HD286

バブルの数の初期値

&HD28E~&HD295

ゲーム開始時のスプライト属性

テーブルデータ

&HD296~&HD2A5

スプライトパターンデータ

&HD2A6~&HD2AF

スクロール増分初期値

&HD2B0~&HD2BC

PSGデータ

#### ワークエリア解説

8HD2BD

バブルの数

&HD2BE~&HD2C4

スコア

&HD2C5~&HD344

スプライト属性テーブル

&HD345~&HD3CA

バブル移動増分データ、スクロ

ール増分

# ♪ プログラム確認用データ 使い方は55ページ を見てください

1> 93	2>177	3>231	4> 15 8> 82 12>210
5>136	6>189	7> 5	8> 82
9>172	10> 90	11> 40	12>210

### RUBBLE BALL 16進数バージョン

#### MSX MSX 2/2+ RAMI6K

10 CLEAR200,&HCFFF:CLS:DEFINTA-Z:AD=&HCF FF:DEFUSR=&HD000:K=50

20 C=0:K=K+10:LOCATE0,1:PRINT"Line ";K:R EADA\$:IFA\$="\*"THEN50ELSEL=LEN(A\$):FORI=1 TOLSTEP2:D=VAL("&H"+MID\$(A\$,I,2)):AD=AD+ 1:POKEAD,D:C=C+D:NEXTI

30 READBS:CS=RIGHTS(HEXS(C),2):IFCS<>BST HEN40ELSE20

40 PRINT"DATA ERROR in ";K:END

50 SCREEN2: A=USR(0)

60 DATA CD6F00CD7E00CDCC000101E0CD470021 000022EAF3CD6200262006183E71CD5600,9B

70 DATA 2619043E80CD5600241E050E20C5CD56
00C13C091D20F62196D216380E10CD5C00,D8
80 DATA EB2E4916347EB7280D234EC5EBCD5600

C11309EB18EF21A6D211C1D3060A7E1213,1A 90 DATA 12132310F821BCD23E0C5ECD93002B3D

20F82186D211BDD2010C00EDB0061FC52E,62 100 DATA 92010400EDB0C110F52145D3130E7C3 601EDB0AFCDD5004F3E01CDD500B121C5D2,8E 110 DATA FE043805FE0730013435FE012809FE0

22805FE0828013423FE023805FE05300134,66 120 DATA FE063801357EFE10200134FEE020013 52B7EFE4B200134FE932001352145D311C9,C8 130 DATA D23ABDD247352046231AFE432004EB3

41806FE9B2025EB35EB7EED4477FE803802,23 140 DATA ED443D0F0FF63FD55F3E02CD9300AF1 DCD93005F3E0DCD9300D17E4E2BCB213002,B1

150 DATA ED447779EB340730023535EB2323133 5202023EB35EB2017ED5F2B2BE607D6044F,B9 160 DATA CB2138013C772323ED5FE6033C777E2 B7723231313ED5FE60FF6031213108321C5,6A

170 DATA D211001B0E80CD5C0021C3D211BDD20605347EFE3A381136302B78FE0320071AFE,92
180 DATA 1F28013C1210E92EBF114D18010600CD5C0021C1D3115ED2D5060A352004237E2B,22

190 DATA 777EFE03380B0E04D51A0712130D20F 9D113131313232310E1E111100140E30CD5C,4D 200 DATA 002155D23520133609060823CB0610F

B2E5611000C0E08CD5C003ABDD2878787C6,00 210 DATA 073C20FD21C5D211C9D2061F4E1A913 002ED442313FE07300B4E1A913002ED44FE,15 220 DATA 07380D2B13131310E2CDB700D8C397D

03E071E9BCD93003E0C1E50CD93003C1E00,F8
230 DATA CD9300AFCDD800573E01CDD800B23CC
A68D0CDB700D818EB410245025502570257,CF
240 DATA 0C47170102004000004002000AAFFAA5

555AA55AAAA114411208410020108400208,90 250 DATA 4004800002200100800800400004000 0010000013030303030307011000F6001,F6

260 DATA 0100F846C1E1FFFF7EF83C42B1A1818 5423CFFFF03040506080CFFFF00000000000.CB 270 DATA D81FBC1010100010,F3,\*

### プログラム確認用データを見てくたさい

10>181	20>246	30> 73	40>145
50> 84	60>209	70> 22	80>120
90> 98	100>235	110> 10	120> 10
130>145	140> 4	150>161	160>175
170>231	180>198	190>243	200> 87
210>242	220>120	230> 66	240> 72
250> 76	260>113	270> 64	





MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY 国井孝信

★□遊び方は46ページにあります



DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH6:KEYOFF:CO LOR15,4,4:FORI=ØTO47:VPOKE384+I,VAL("&H" +MID\$("7FFFFFCFEF6F8FEFEE8EE8E6F4FAF2E F7FBFDFDFE7F3FFFFFFFFFE3C7EFFFFFDFD7A3C" ,I \* 2 + 1,2)):NEXT:SPRITE\$(Ø)="く~■しんしょく" 2 LOCATE, 8: PRINT"BY | -----T.K": VPOKE8198,241 5 FORI=ØTO2:READA\$:LOCATE1,1Ø+I:PRINTA\$: NEXT:X=13:Y=9:V=6144:Z=Ø 4 X=X+A\*T:Y=Y+B\*T:PUTSPRITEØ,(X\*8,Y\*8),3  $, \emptyset : S = STICK(\emptyset) : T = (S = 3) : A = (Y = 9ANDX(17) - (Y = 9ANDX(17)) = (Y = 9AN$ 13ANDX > 13): B=(X=17ANDY<13)-(X=13ANDY>9): IFS=8THENRUNELSEIFSTRIG(Ø)THEN5ELSE4 5 C=(X>13ANDX<17):D=(Y>9ANDY<13):E=(Y=13 (1) ANDC) - (Y=9ANDC) : F = (X=17ANDD) - (X=13ANDD)6 IFVPEEK(V+X+F\*3+(Y+E\*3)\*32)=32THENFORI =3TO2STEP-1:VPOKEV+X+F\*I+(Y+E\*I)\*32,VPEE K(V+X+F\*(I-1)+(Y+E\*(I-1))\*32):NEXT:VPOKEV+X+F+(Y+E)\*32,32:BEEPFLSE47 FORI=ØTO1:FORJ=ØTO2:Z=Z-(VPEEK(6478+I+ J\*32)=48+J+I\*3):NEXTJ,I:IFZ>5ANDG=ØTHENK=K+1:G=(K>1):GOTO3ELSEZ=0:GOTO4:DATA30,4 1,52,40,52,31,03,14,25

#### プログラマからひとこと



感激です。ついに夢が かないました(これだ けじゃないんだけど)。 胸がいっぱいです。ど うもありがとうござい ました。あきらめない で、ほんとうによかっ た。テクニックはない しアイデアも浮かばず 悩んでいたとき、偶然 に思いついて生まれた のがこのプログラムで す。偶然ていいもんで すね。みんな、あきら めないほうがいいです よ。あ、そうそう忘れ るところだった。大信 中2年のみんな見てる かー。見てないか。 ●BY 国井孝信

#### △ボール移動

●ボール表示●ホール移動判定

#### 5パネル移動1

●パネルの移動方向設定

#### 6パネル移動2

●パネル移動判定処理

#### アクリア

クリア判定●問題用データ

(行名で読みこみ)

T……スティック入力フラグ

#### 1 初期設定

V·····パネル表示

1、J……ループ

S……スティック入力用

K……面数

アリストを打ちこむときの重要

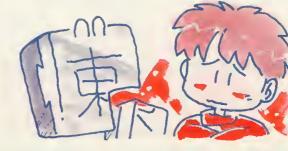
行1にある「■」はカーソルキャラクタなの

で、このままでは打ちこめません。KEY1、

●初期設定●キャラクタパター ン定義●スプライトパターン定

#### 2画面表示1

●枠線表示申キャラクタの色設



to party

変数の意味

X、Y·····ボールの座標⇒それ

A、B·····ボールの座標増分

□、□……パネルの移動方向フ

スプライト座標

その他の変数

〈いじわるファンクションコール〉その1・10月号のフォロー〉10月号に掲載された「ばうんす」のプログラム確認用データに、5ヵ所間違いがありまし た。正しくは、840>96 850>176 870>222 880>30 970>19 となります。ただし、プログラム自体に間違いはありません。 プランプもなお、MSX・FANI2月号増刊「MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー④」にも同様のまちがいがありました。御注意ください

3画面表示2

表示●変数初期設定

問題用データ読みこみ●問題

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー

を押すとF1キーで打ちこむことができます。

E、F·····バネルの移動方向設

ラグ

G……クリア判定用

ぞれ×8して表示

# ふんじゃった

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY MAR

→ 遊び方は46ページにあります



1 SCREEN1, 1, Ø: WIDTH3Ø: KEYOFF: DEFINTA-Z: C OLOR15,4,12: VPOKE&H2Ø1Ø,&H33: C\$=CHR\$(27) 0 :D\$=CHR\$(11):M(Ø)=32:W=1:L=Ø:SC=Ø:V=1 2 B(Ø) = -8:FORI = ØTO4:A\$(I+2) = STRING\$(INT(  $COS(I)*1.5)*2+10,"\bullet"):NEXT:A$(1)=A$(2):A$ \$(Ø) = A\$(5): FORI = ØTO2: READE\$: SPRITE\$(I) = E \$:NEXT:ONINTERVAL=6GOSUB4:INTERVALON 3 X=INT(RND(1)\*17+1):FORI=1TO23-V:LOCATE X, V: PRINTA\$(-(I(6)\*I)C\$"L"D\$: SOUND8, 12:S OUNDØ, I+5Ø:NEXT:SOUND8,Ø:SOUND13,1:SOUND 12,30:SOUND9,16:SOUND3,12:GOSUB5:FORI=1T 024-V:LOCATEX,V:PRINTC\$"M"D\$:NEXT:GOTO3 4 B(1)=8:S=STRIG(Ø)+1:M(Ø)=M(Ø)+B(S):PUT SPRITEØ, (M(Ø), 177), 11, ABS(S-1):M(Ø)=M(Ø) $+((-(M(\emptyset)<\emptyset))+(M(\emptyset)>24\emptyset))*256:IFW<>STHEN$ PUTSPRITE2, (M(Ø), 177), 7:M(1) = M(Ø):W=S:RE TURNELSERETURN: DATA (BP th L b, (B, U) F 5 FORI=ØTO1:J(I)=M(I)/8:IF(X<=J(I))+(X+1</pre>  $3 = \lambda J(I) + (X \le J(I) + 1) + (X + 13 = \lambda J(I) + 1) \le -3TH$ ENINTERVALOFF: IFI = ØTHENPRINT" OVER C:FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUNELSEINTER VALON:SC=SC+1:SOUND9,Ø:IFSC=2\*V+LTHENV=V +1ELSEELSENEXT: RETURN: DATAØxhhhhhbb 6 IFV=15THENV=1:L=L+28:RETURNELSERETURN

#### プログラマからひとこと



あははっ。ほんとう? 載ったの? ぼくのゲー ムが! と自分自身おど ろいています。「ぼくのゲ ームよりもっと、おもし ろいゲーム送ったのにボ ツになった?」って意見。 をお持ちの方々、ほんと うにすいませんつ……。 あー、ガラにも似合わず 敬語を使っちまった。で もうれしいですね! 君、平井、せのやん、河 原センセ、載ったよ~ BY MAR

#### 3足移動表示

足の×座標を決める●足を表 示しながら下げる●効果音●足 を表示しながら上げる

#### 4ねずみ移動

●変数設定●トリガー入力●ね ずみの走る方向を決める●ねず み表示●ねずみの移動計算●釘 を置く●スプライトパターンデ ータ(行2で読みこみ)

#### **5**ゲームオーバー ■

●衝突判定処理(足と釘、または ねずみが衝突していたら、一定 間隔での割りこみを禁止する) ●ゲームオーバー判定処理●リ プレイ処理●スプライトパター

#### 6難易度再設定

ンデータ(行口で読みこみ)

●難易度をはじめにもどすため の判定

61

行4にある「■」はカーソルのキャラクタなの で、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR(255)と打ちこんで、リターンキーを

押すとF1キーで打ちこむことができます。 また、行4にある「\_」は、SHIFT+「?」 の右側のキーで打ちこめます。

#### 変数の意味

#### スプライト座標

M(1)……ねずみのX座標 M(1)……釘のX座標

#### テキスト座標

V······足が出現するY座標 X ......足のX座標

#### その他の変数

A\$(n)······足表示用 ○\$……エスケープシーケンス

どす: CHR\$(11)が入る **ES……**スプライトパターン読 みこみ用 B……ねずみの方向切り換え用 | ……ループ用 J(①)……ねずみがふまれたか J(1)……釘をふんだかの判定 し……足の出現する高さを変え

用:CHR\$(27)が入る

□\$……カーソルをホームにも

S……トリガー入力用

SC·····スコア

W···・・ねずみの走る向き

#### 1初期設定

●初期設定●キャラクタの色設

定●変数初期設定

#### 2画面作成

●変数初期設定●足のキャラク 夕作成●スプライトパターンデ 一夕読みこみ●スプライトパタ ーン定義●一定間隔での割りこ 先指定、許可

〈ファンダムニュース/その1・ファンダム通信だより①〉長らくお待たせいたしました「ファンダム通信VOL.2」がようやく完成しました。これもみなさ まのおかげです。こんなに遅れて本当にすみません。とファンダム通信編集長が、申しております。ともかく、これが読まれる頃には、投稿者の方々のお手元に送られているはずです。時間をたっぷりかけた力作ですので、お楽しみいただけることでしょう。どうか、それにめんじてお許しください。⇔

# FREE THROW

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY 橋本敦

一切遊び方は47ページにあります



SCREEN1,1:COLOR3,1,1:WIDTH32:KEYOFF:FO RI=ØTO3:FORJ=ØTO7:S\$(I)=S\$(I)+CHR\$(VAL(" &H"+MID\$("ØØCØCØ9ØEØCØCØAØ1819123C3Ø3Ø5Ø 88FFAA54AA54AA54283Ø78FCFCFC783ØØØ", J\*2+ 1+I\*16,2))):NEXTJ:SPRITE\$(I)=S\$(I):NEXT: PUTSPRITE2, (240, 120), 15: PLAY" V15" 2 B=-1:C=Ø:Y=162:SPRITE\$(Ø)=S\$(Ø):A=INT(  $RND(-TIME)*21\emptyset):X=A+16:PUTSPRITE\emptyset,(A,176)$ 3 IFC=1THENC=8:D=1:E=-1:W\$=" "ELSEC=1:D= 8:E=1:W\$="-":PLAY"L1605C":IFK=21THEN10 4 FORI=CTODSTEPE:FORJ=ØTO9:LOCATEI+8,4:P RINTWS:NEXTJ:IFSTRIG(Ø)THENF=I:G=150/I:T =6+I:SPRITE\$(Ø)=S\$(1)ELSENEXT:GOTO3 5 Y=T^2/2+G:IFY<122ANDY>104THENIFX>224TH ENIFX<234ORSGN(T)=1THENB=-BELSEFORH=123T O180:PUTSPRITE3,(241,H):NEXT:GOTO8 6 IFY>18ØTHEN8ELSEIFX<10RX>24ØTHENF=-F 7 T=T+B:X=X+F:PUTSPRITE3,(X,Y),6:GOTO5 8 B\$="おつかれさま!":IFH=181THENA\$="IN!!":PLAY "GAB":S=S+1ELSEA\$="MISS!!":PLAY"FEC" 9 FORH=@TO1@@:LOCATE11,9:PRINTA\$:PRINTK; "とう";S;C\$:NEXT:CLS:LOCATE12,9:GOTO2 10 PRINTB\$:FORI=@TO1:I=STICK(@):NEXT:RUN

### 変数の意味

#### スプライト座標

A······人間とボールのX座標→ ボールは+4して表示

X、Y……ボールが飛んでいる ときの座標

F……ボールのX座標増分 H……ボールがゴールインした ときのY座標

B······ボールのスピード G·····・ボールにかかる重力

T……ボールの高さ

#### その他の変数

AS、BS、CS······メッセー ジ表示用

D、D、E·····パワーゲージ表

#### 示用

1、 J……ループ用

K……ボールを投げた回数

S.....スコア

S\$(n)······スプライトパター ン定義用

WS·····パワーゲージの表示用

#### プログラム解説

#### 1初期設定1

●初期設定●スプライトパター ン定義●ゴール表示●PSG設

=

#### 2初期設定2

●変数初期設定●人間のパターン変更●人間の表示位置決定● 人間とボール表示●投げた回数を加算

#### **3**パワーゲージ

●パワーゲージの動く範囲を設定・終了判定(20投目を投げ終わっていたら行10へ飛ぶ)

(1)

#### 4投球

パワーゲージを動かす●投球 判定(トリガー入力)

#### **5**ゴールイン

●ボールのY座標計算●ゴール イン判定●ゴールにあたったら ボールをはねかえす

#### 6ミス処理

■ミス判定●ボール移動判定 (壁にあたっていればボールを はねかえす)

#### プログラマからひとこと



いやあ、初採用とは、うれしいものですねえ~。ところで、このゲームのところで、このゲームの題材はバスケットボールなのですが、ぼくは体育の時間にバスケットをやっていて骨にひびが入りとても苦労しましたのですが、そのバスケットのおかげで採用されるというのも皮肉なものですね。最後に、千代崎へなさんみてる~!

●BY 橋本敦



#### **7ボール表示**

●ボールの移動計算●ボール表

### 8ゴールイン判定 ■

●ゴールイン判定処理

#### 9スコア表示

●メッセージ表示●スコア表示

●画面クリア●終了メッセージ の表示位置設定

#### □リプレイ処理

●終了メッセージ表示●リプレイ処理

くファンダムニュース その2・ファンダム通信だより②)「ファンダム通信」とは、ファンダム投稿者のみなさまにお送りしている新聞のことです。今回は、87年の12月整理分から88年の5月整理分に入る投稿者の方々全員にお届けします。内容は、役に立つファンダム情報と投稿者一覧表です。これからも、もりだくさんの内容で発行していきますので、どうかみなさまもファンダムにプログラムをご投稿ください。

MSX 2/2+ PAM8K (ただしMS Xの場合は右下のカコミ参照)

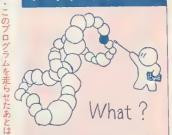
SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH10:KEYOFF :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="<~□□□■~\Z":FORI=ØT

RY MEIWA

→ 遊び方は48ページにあります



プログラマからひとこと



はじめまして。たぶん今 回が5度目か6度目の投 稿だと思います。じっさ い、このプログラムもボ ツかなっと思いはじめた ころになって通知がきま した。とてもうれしいで す。それで、ゲームです が、全部でフ面あります。 けっこう苦しむことがで きます。ところで、ぼく は中3です。で、受験な んですが、今年1年はや たら早く過ぎてしまった ような気がします。しま せんか、中3のみなさん は? で、まあ、このま ま消えてしまわないよう に今後ともがんばります のでよろしくお願いしま

BY MEIWA

015STEP8:FORJ=1T08:VPOKE767+I\*8+J,ASC(MI D\$("■♥◆おオオオ■T(E♣T(E♣",I+J)):NEXTJ,I:VPOK E8204,161: VPOKE8205,67: E\$=CHR\$(27): S\$=ST RING\$(100,104):SETBEEP4:FORF=1TO7:READD\$ 2 CLS: VPOKE6915, Ø: X=19: Y=4: M=Ø: N=Ø: B=614 4:PRINTES"Y# "S\$USING" FLOOR B#";F:FORI= ØTO7:M\$=RIGHT\$("ØØØØØØØ"+BIN\$(VAL("&H"+M ID\$(D\$, I\*2+1,2))),8):FORJ=1TO8:LOCATEJ,I +4:PRINTCHR\$((MID\$(M\$,J,1)="1")\*~101+32) ES"Y+!`":NEXTJ,I:DATAA85CC54D5B4A2A35 3 V=VPEEK(B+X+M+(Y+N)\*32):IFV>96THEN5ELS EX=X+M:Y=Y+N:PUTSPRITEØ,(X\*8,Y\*8-1),9:IF V=96THEN6ELSEIFM+N=ØTHEN5ELSEFORP=X-1TOX +1:DATA7C2459E3Ø3172B59,7AØEFØ83EDFADC16 4 FORQ=Y-1TOY+1:W=VPEEK(B+P+Q\*32):VPOKEB +P+Q\*32,-((W=133)\*32+(W=32)\*133))-W\*(W=960RW=104):NEXTQ,P:VPOKEB+X+Y\*32,32:BEEP  $5 \text{ S=STICK}(\emptyset):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5)$ :IFINKEY\$=E\$THEN2ELSE3:DATA7C92BAEEFE548 238,18D6121673623E44,4002E64D18128638 6 PLAY"O6L16V15CDFB":PRINTE\$"Y.!CLEAR":F ORI=ØTO2ØØØ:NEXTI,F:DATA1CE68FBF8Ø8B992D

行1の「■」は、カーソルキャラクタなので、 このままでは打ちこめません。KEY1, CH RS(255)と打ちこんでリターンキーを押す とF1キーで打ちこむことができます。

#### スプライト座標

X、Y······自分の座標⇔それぞ れ×8、×8-1して表示 M、N ·······自分の座標増分

#### その他の変数

B······VRAMのパターン名称 テーブルのベースアドレス:6 144が入る

F\$……エスケープシーケンス、 ギブアップ用: CHR\$(27) が入る

#### V ······衝突判定用

W······岩反転用

□\$……面データ読みこみ用

MS······データ変換用

S\$……画面表示用

S······スティック入力用

F……ラウンドループ用

1、 J……ループ用

P、〇……岩と空白の反転判定 ループ用

#### 1 初期設定

●初期設定●スプライトパター

ン定義●キャラクタパターン定

#### 義●キャラクタの色設定●ビー プ音設定●面データよみこみ

0

#### 2画面作成

●画面表示●ゴール表示●面テ 一夕(行]で読みこみ)

#### 3岩反転1

●衝突判定処理●面データ(行 1で読みこみ)

#### 4岩反転2

●自分の周囲9マスのキャラク タコードを調べて反転させる●

●ビープ音

#### 6 自分移動

●自分移動処理(スティック入 カ) ●ギブアップ判定処理(ES Cキーが押されたら、もう一度 その面を描く)

#### 6クリア処理

●効果音●クリアメッセージ表 示●時間調整●面データ(行] で読みこみ)

### MSXをお持ちの方へ

行1にある「SETBEEP4:」 を削除すると、エハムルレするときの効果音が変わりま たっ んを楽 すが、MSXでも、ゲームを楽

しむことができます。

**~ 当選者**●12月号FFB当選者①「画楽多」=《栃木県》桜井久美子〈愛知県〉関征人〈福岡県〉青木寛光〈大分県〉佐々木国之〈鹿児島県〉川畑竜ー「ドラゴンクエスト のジグソーパズル」=〈広島県〉下郡正宏 『ファンダムライブラリー3'のROMと本」=〈山梨県〉林延光〈福井県〉山本和広〈長崎県〉前島望 〈「ゲーム十字軍Vol. 「」=〈千葉県〉増田活矢〈新潟県〉寺尾祐樹〈大阪府〉奥田勝⇨

海岸物語PART2、

72 3 50 3

本を収録。 など、

定価780円。

# LAST受験生

10 CLEAR500, &HCFFF: DEFINTA-Z: KEYOFF: COLO R, 1, 1: SCREEN1, 2, 0: WIDTH32: BEEP: DEFUSR=&H

D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR

I=264T0727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA¥2:NEXT

MSX MSX 2/2+ RAM32K

BY 尾花健一

→ 遊び方は49ページにあります



:PRINT:PRINT" はいい、と"なたぁ? 20 FORI = 0TO41: READAS: POKE&HD000+I, VAL ("& H"+A\$):NEXT:A=USR(Ø):PRINT" いま あけますーっ! 30 FORI=0TO1:READA\$:FORJ=0TO94:A=VAL("&H "+MID\$(A\$,J\*2+1,2)):V=I\*8192+776+J:VPOKE V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I: A=USR1(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0TO1:READA\$ 40 FORJ=0TO31: V-POKE14336+I\*32+J, VAL ("&H" +MID\$(A\$,J\*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=ØTO4:REA DA\$,B\$:M\$(I)=A\$+CHR\$(29)+CHR\$(29)+CHR\$(3 1)+B\$:NEXT:LOCATE,15:PRINT" わたしか" さいこ"の「 し、ゅけんせい」て、す.":FORI=0TO6000:NEXT 50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(116,130),5+I\*6, I:NEXT:FORI=ØTO22:PRINT:BEEP:BEEP:NEXT 60 PLAY"T128V15L101CDEF","T128S8M40L103C O5CO6CO7C":LOCATE, 2:PRINTSPC(8)"a aa a "SPC(17)" aa aaa"SPC(17)"a a a aa aa a "SPC(17)"aaa a a aa aaa a 70 PRINTSPC(37)"gg J U K E N S E I ff":P RINTSPC(71)"1988 PROGRAMED BY"SPC(51)"K ENICHI": LOCATE8, 22: PRINT" PUSH SPACE KEY! ":FORI = 0TO1: I = - (STRIG(0) ANDPLAY(0) = 0): NE XT:RD=0:RESTORE270 80 CLS:RD=RD+1:VPOKE6915,0:VPOKE6919,0:F ORI = ØTO21: PRINT" "STRING\$ (28,97): NEXT: P LAY"T128S8M2000L805C2DCD2EDE2FESM9000CDE FGAC2","T128V14L803C2DCD2EDE2F1C2" 90 FORI=1T09:READA\$:LOCATE4,I\*2:D=1 100 A=ASC(MID\$(A\$,D,1)):C=-(A>64)-(A>96) $-(A>176):B=A+(C=\emptyset)*49+(C=1)*65+(C=2)*97+$ (C=3)\*177:D=D+1:FORJ=ØTOB:PRINTM\$(C)CHR\$ (30);:NEXT:IFPOS(0)=28THENNEXTELSE100 110 READAS:CR=LEN(AS)¥2:FORI=1TOCR:LOCAT EVAL("&H"+MID\$(A\$, I\*2-1,1))\*2+2, VAL("&H" +MID\$(A\$, I\*2,1))\*2:PRINTM\$(4):NEXT:X=1:Y =9:FORI=0TO1:I=-(INKEY\$=""ANDPLAY(0)=0): NEXT: TIME = 0 120 S=STICK(0):IFSTHENSOUND7,28:SOUND6,0 :SOUND10,16:SOUND12,5:SOUND13,0 130 IFVPEEK(6210+Y\*64+X\*2)=98ANDVPEEK(62 74+Y\*64+X\*2)<>97THENLOCATEX\*2+2,Y\*2+2:PR INTM\$(3):LOCATEX\*2+2:PRINTM\$(2):BEEP:PLA Y"V1401E12", "SM500002C12" 140 M=(S=7)-(S=3):N=(S=5)-(S=1):N=N\*(VPE EK(6146+Y\*64+X\*2-N\*64)=102):IFVPEEK(6210 +Y\*64+X\*2)=108THENY=Y+1:N=0 150 A=VPEEK(6146+Y\*64+N\*64+X\*2+M\*2):IFA 970RA>98THENX=X+M:Y=Y+N:IFA=104THENLOCAT

EX\*2+2, Y\*2: PRINTM\$(0): PLAY" V15L3206ECFDG

A", "SM800005G7": CR=CR-1: IFCR=0THEN190

160 LOCATE2,22:PRINTUSING"ROUND ## : RES T # : TIME ###"; RD; CR; 99-TIME¥60: FORI = ØT 01: PUTSPRITEI, (X\*16+16, Y\*16), 5+1\*6, I:NEX T: IFINKEY\$<>CHR\$(13)ANDTIME<5950THEN120 170 BEEP: PLAY"S8M300L2O3BAGFE1": FORI = 0TO 15000:NEXT:CLS:LOCATE,8:PRINT" さいて の し 。 けんせいも ちからつきてしまった。":LOCATE11,20:PRINT"GAM E OVER": PLAY"SM400005L4EGDFCC8CC8DEGDFC2 180 VPOKE6919,8:A\$=INPUT\$(1):BEEP:IFASC( A\$)=13ANDRD>1THENRESTORE270:FORI=11TORD\* 10:READAS:NEXT:RD=RD-1:GOTO80ELSE50 190 SOUND1,0:FORI=0TO150:PRINT:SOUND8,15 -I¥10:SOUND0,255-I:NEXT:IFRD<12THEN80 200 FORI=0TO11:PRINTSPC(15-I)STRING\$(I\*2 ,104)"hi":NEXT:LOCATE8,2:PRINT"CONGRATUL ATIONS!":FORI=1776T02030:VPOKEI-360,VPEE K(I):NEXT:FORI=ØTO1:PUTSPRITEI,,Ø:NEXT 210 PRINTSPC(65)"カアニ しスアハくス おマかへてアす."SPC (15)"クせアクハ マたしス オきアクフカき、"SPC(12)"「しアゅけミ」 キ ウウかマサスアクハコシウアかハ・・・ "SPC(57)"SO LONG! 220 PLAY"S8M500L2GEDEFDCDL1ECDE":GOTO220 230 DATA 1,0,8,21,0,0,11,0,8,CD,4A,0,19, CD, 4D, 0, 19, CD, 4D, 0, 11, FF, F, ED, 52, B, 78, B1 ,20,E8,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0,C9 240 DATA 2020720006024600BF0040001F10101 1FD000200F888081812141811400040003878C80 8020002006020552A602060200602AAAA0602060 20F1F3F7FFEFCF8F0F0F8FCFE7F3F1F0FF0F8FCF E7F3F1F0F0F1F3F7FFEFCF8F0608008060000000 250 DATA 1F1E17111F1E1701310C1C011C3C3C3 C310C1C011C1C1C1C3C3C3C3C130C1C011C1C1C1 C130C1C0191819B86918191819181B9869181918 18181818189898989F1F1F1F1F9F9F9F96969696 96161616189898989818181814141414141000000 260 DATA 00003844928382443800011D1E0F3F7 C000001C2249C141221C0080B878F0FC3E,0F1F07 3B6D7C7D3B071F0EE261000000F0F8E0DCB63EBE DCE0F87047860000000, ll, ll, aa, aa, bc, de, fg, fashisik 270 DATA 473A1A1,416,41a1A3,2A17A2A3,aBa PA2A3,2A1P5A1,1B1P3D,a1A1P5A1,4P1A2A2,33 852699,279,717cAbA2,7B2A471,7B4C71,7Ba67 1, PB74, PB74, PA9P, P4A1A1C, A173243767, P91P ,PCa5AP,PA8AP,Pc6AP,PA8AP,PC5aAP,P91 280 DATA P8A1, PA7AP1, 439335C8, P6P4, aBaCP 3P, 1P4EP, 1P2A2P2AP, EafaBP, P5AP3P, Pb2aAPD ,P2B1AP4,PA5P4,729233A447,91P1,P6PaA1,Pa 5Fa2F, Fa2bAFa1aF, Fb1cFaAaF, Fa2cFa1aF, Fa2 alaP3P, P6P24, PI4, 63B3346536C9, P5P5 290 DATA PB1aAPe, PA1A1AP5, PA3AP2P2, PAb1A P2PA1, PA2BPBaA1, P3BPA2A1, PAa1A1PA2A1, P5P A4,41C13699,27672,B73aB72,27672,7176717, P1A6BP, P4P5P, C73P1P, 3BP34A, 5PA2C, 212575B 5B8,471747,1a1/Ab1B7,1aA7aA4A7,1B717C27

P1A1PAP4, 1P3PC3, 3292A44698, P91P, PbAPfP, P B1F1A1F1aF, F3F1A2A1F, Fa2F1A1A1aF, Fa2a1B3 P, PAZAAAZBP, PA4A4P, PA1Aa1A1D, B2B49445A68 8,5a5P,4Pa1b1aP,3APa1AI,P2APa2A1AP

300 DATA aDPA2aAP, 172APAP3P, 17A1APAPCP, A 310 DATA PA1APa4AP, PA2Pa1a2AP, P1Bc1a1AP, P3P4aAP, P1BP1A4P, A234844669, P91P, P5BbAP, P3a5AP, PbAP5AP, P2APA4AP, PAaAPA4AP, P3PAP2 P1F, PCPAP20, PCPAP2B1, 333548C889, P3P7, PdA 1A37, Pa1a1829, P1C4PaP, PaB17211P, P4a2PBa, PBP412, P2P5P2, PA1P2A7A1, 7122B3243898

このプログラムは、一部マシン語を使用して います。とくに行20のマシン語書きこみ部分や

行230のマシン語データなどに注意して打ちこ み、打ちこみ終わったら、いったんテープ、デ ィスクなどにセーブしたのちRUNを実行する ようにしてください。

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒それぞ れ×16+16、×16して表示 M、N······自分の座標増分

#### その他の変数

A……汎用

AS……汎用(データ読みこみ など)

B……画面表示用

B\$.....スプライトパターンデ

一夕読みこみ用

C、D……画面データ展開用

#### ○日……クリスタルの残数

1、 J……ループ用

M\$(n)……キャラクタ表示用

RD······ラウンド数

S ......スティック入力

V····・キャラクタ設定用

初期設定、太文字処理

マシン語データ読みこみ、 呼び出し(多色刷り準備)

30 キャラクタパターン定義

40 スプライトパターン定義

50~70 タイトル画面表示

80~110 画面データ読みこみ、

画面表示

#### 120~160 メインルーチン

120 スティック入力

130 コンテナ処理、はしごを 出す

140 自分の落下処理

150 自分の表示、クリスタル

をとったときの処理

160 画面表示

読みこみ)

170~180 ゲームオーバー処理 190 ラウンドクリア処理 200~220 オールクリア処理 230 マシン語データ(行20で読

みこみ) 240~250 キャラクタパターン、 キャラクタの色データ(行30で

スプライトパターンデータ など(行30、40で読みこみ) 270~310 ラウンドデータ(行 90で読みこみ)



#### マシン語解説

使い方は55ページ

8HDØØØ~8HDØ29 多色刷り処理の準備

#### プログラマからひとこと



先月約束したように、受験生な がらまた来たぞ。もう受験生の 生き残りはいないかもしれない。 ぼくも、しばらくは出てこない でしょう。そこで、お別れの記 念にこのゲームをつくったわけ です。ぼくが復活するまで、も っとMSXを盛り上げておいて ください。それでは。

### 13)プログラム確認用う

		101990111111111111111111111111111111111	
10>180	20>216	30> 78	40> 35
50>139	60>232	70> 64	80> 81
90> 9	100>115	110>151	120> 47
130>241	140>122	150>131	160>250
170> 78	180> 18	190>232	200>220
210> 21	220> 37	230>135	240> 15
250> 96	260>235	270> 32	280>121
290>203	300> 7	310>203	

# The same of the sa

10 CLEAR500, & HCFFF: DEFINTA-Z: KEYOFF: COLO R, 1, 1: SCREEN 1, 2, 0: WIDTH 32: BEEP: DEFUSR=&H 0000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM2000005BG.":FOR I=264T0727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA¥2:NEXT :PRINT:PRINT" はーい、と"なたぁ?

20 FORI=0TO41:READAS:POKE&HD000+I,VAL("& H"+A\$):NEXT:A=USR(Ø):PRINT" いま あけますーっ! FORI = 0TO1: READAS: FORJ = 0TO94: A = VAL ("&H "+MID\$(A\$,J\*2+1,2)):V=I\*8192+776+J:VPOKE

V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I: A=USRI(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0T01:READAS

『LAST受験生』の画面を見る と、コンテナ、はしご、レンガ などスクリーンモード1とは思 えない、きれいなキャラクタが 使われています。

じつは、『LAST受験生』では 多色刷り処理というものをして いるのです。多色刷り処理とは、 BASICはスクリーンモード1の ままで、VDP(VRAMを制御す

るもの)だけをスクリーンモー ド2にする処理のことで、この 処理をすると、1つのキャラク タごとにキャラクタの前景色、 背景色の2色を横1ライン(8 ドット)ごとに設定できるよう になり、1つのキャラクタに最 高16色まで使うことができるよ うになります。

実際に、この『LAST受験生』 のレンガに使われているキャラ クタの前景色、背景色は、上か ら1ラインごとに、

〈黑 , 白 〉 〈黑 ,灰色〉

, 水色> 〈里

〈黑 , 黑 >

〈黑 ,白 〉 〈黑 ,灰色〉

〈黑 , 水色〉

〈透明,黑〉

と設定されています。

この多色刷り処理は、まず行 10で多色刷りのためのUSR関系 数(USR=マシン語アドレス、 USR 1=BIOSのアドレス)を 定義し、行20で多色刷りのため のマシン語書きこみと実行、さ らに行30で、多色刷りするキャ ラクタのキャラクタパターン定 義とキャラクタの色設定をして います。

# E • 1

MSX2/2+ VRAM64K BY Micky

#### → 遊び方は50ページにあります



```
280 M=-X*(X>0)/2:N=-Y*(Y>0)/2:COPY(M,N)-
10 COLOR15, 1, 1: SCREEN5, 0, 0: DEFINTA-Z: OPE
N"GRP: "AS#1:DIMX(16),Y(16):COLOR=(6,3,1,
                                                (M+50,N+50),1TO(100,80),0:P=POINT(128,10
1):COLOR=(8,7,1,0):COLOR=(9,3,3,3):COLOR
                                                6)
=(13,4,4,4):COLOR=(4,6,6,6)
                                                290 IFP=2THENPLAY"V13L64N1":GOTO 340
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEI*8+&
                                                300 IFP=6THENZ=RND(1)*16:PLAY"T255L32V15
H7810+J, VAL("&H"+MID$(A$, J*2+1,2)):NEXT:
                                                M50006S5GS1A'
NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO7:VPOKE&H7858+I*8
                                                310 V=V-(V<>1)*(X>300)*(V-1)-(V<4)*(Y>24
+J, VPEEK(&H784F-I*8-J):NEXTJ, I
                                                3)*(V-2)+(V=2)*(X(85)+(V(2)*(X(85)*5))
30 FORI=0TO15:READX(I),Y(I):NEXT
                                                320 IFY<80ANDX>176ANDV=3THENT=INT(TIME/6
                                                0):W=W+1:V=0:COLOR3:FORI=0TO2:PSET(180+I
40 FORI=0TO2:GOSUB220:NEXT:I=RND(-TIME)
                                                ,100+W*9),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(220,1
50 CIRCLE(132,38),4,15:FORI=0TO3:READX,Y
                                                ØØ+W*9):PRINT#1,"秒":PLAY"V15T255L64N65":
:PAINT(X,Y),8,15:NEXT:SETBEEP2,4
60 LINE(90,70)-(93,73),15,BF:LINE(90,70)
                                                IFW=3THEN370
-(91,71), 8,B:LINE(92,72)-(93,73), 8,B
                                                330 IFP=13ANDG=0THEN340ELSE240
70 FORI=1T017:FORJ=0T01:FORK=0T01
                                                340 M=X(Z)*R:N=Y(Z)*R:X=X-M:Y=Y-N:R=0
80 COPY(90,70)-(93,73)TO(90+I*4*(1-J)-(J
                                                350 FORI=0T01:PUTSPRITEI, (124+I-M\(\text{M}\)2,102+
                                                I-N\2),5-I*4,Z+2:NEXT
+K=2)*68,70+I*4*J-(J+K=0)*68):NEXTK,J,I
                                                360 PLAY"T255M5000V1502C1601G32","T255M5
90 PLAY"T200V15L805CEGCEGCEGO6C4","T200V
                                                000V1502D1601A32":GOT0240
13L8EGO5CO4EGO5CO4EGO5CE4"
100 FORI = 0TO2: PSET (83+I, 160), OR: PRINT#1
                                                370 FORI = 0TO2: COLOR7: PSET (95+1,170),0,0R
,"LEVEL (1~3)?":NEXT
                                                :PRINT#1, "GOAL IN!":NEXT:COLOR3
110 RESTORE490:TP=999:B=VAL(INKEY$):IFB<
                                                380 IFTP>TTHENTP=T:LINE(0,120)-(80,130),
                                                0, BF, AND: FORI = 0TO2: PSET(30+I, 120), 0, OR: P
10RB>3THEN11@ELSEIFB=1THEN13@
                                                RINT#1,T:NEXT:PSET(62,120):PRINT#1,"物"
120 FORI=2TOB:FORJ=0TO1:READM,N:IFM=0THE
                                                390 FORI=0TO2:COLOR14:PSET(88+1,190),0,0
NNEXTJ, IELSEJ=J-1:NEXT
                                                R:PRINT#1,"TRY AGAIN?":NEXT:COLOR15
130 LINE(80,160)-(170,170),1,BF:COLOR,2:
                                                400 PLAY "M5000TSO5L16GECGECO4FAGBAO5C",
SETPAGE1,1:CLS:FORI=0T01:GOSUB220:NEXT
                                                "M5000TSO5L16ECO4GO5ECO4GCEDFEG"
140 PAINT(100,40),14,15:LINE(120,31)-(12
7,59),8,BF
                                                410 IS=INKEYS:IFIS="n"ORIS="N"THENRUNELS
                                                EIFI$="y"ORI$="Y"THEN17@ELSE41@
150 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:X=RND(1)*195+30:
Y = RND(1) * 152 + 30 : IFPOINT(X,Y) = 14THENGOSUB
                                                420 DATA 0001073FFF3F0701,0000FF7F3E1E0C
160:NEXT:NEXT:GOTO170 ELSEI=I-1:NEXT
                                                04,8060783F3E1C1810,2030383C3E3F3C30
160 IFJTHEN LINE(X-3,Y-3)-(X+5,Y+5),9,BF
                                                430 DATA 10103838387C7CFE,040C1C3C7CFC3C
:LINE(X-3,Y-3)-(X+4,Y+4),4,BF:LINE(X-2,Y
                                                0C,01061EFC7C381808,00FFFE7C78302000
-2)-(X+4,Y+4),13,BF:RETURN ELSE CIRCLE(X
                                                440 DATA 80E0FCFFFCE08000
                                                450 DATA -4,0,-3,-1,-2,-2,-1,-3,0,-4,1,-
,Y),4,6:PAINT(X,Y),6,6:RETURN
                                                3,2,-2,3,-1,4,0,3,1,2,2,1,3,0,4,-1,3,-2,
170 SETPAGEØ,Ø:COLOR,Ø:R=Ø:X=176:Y=40:Z=
8:V=0:W=0
                                                2,-3,1
                                                460 DATA 90,10,80,60,105,60,108,45,123,4
180 LINE(88,170)-(170,200),0,BF,AND:LINE
(180,100)-(230,150),0,BF,AND
                                                5, 126, 30, 111, 30, 112, 25, 127, 25, 130, 10, 90
                                                470 DATA 10,0,0,140,10,136,30,146,30,140
190 FORI=0TO2:PSET(40+I,100),,OR:COLOR10
                                                ,60,170,60,180,10,140,10,0,0,112,50,110
:PRINT#1,"TOP":NEXT:FORI=0TO2:PSET(190+I
                                                480 DATA 60,120,60,122,50,112,50,0,0,90,
,90),,OR:PRINT#1,"LAP":NEXT:COLOR15
200 COPY(X/2,Y/2)-(X/2+50,Y/2+50),1TO(10
                                                20,115,55,132,38,150,20
                                                490 DATA 60,30,200,30,225,60,225,100,200
0,80),0:PUTSPRITE0,(124,102),5,10
210 BEEP:BEEP:BEEP:PLAY"M5000S1T15205V15
                                                ,120,200,182,80,182,40,140,30,100,60,30
                                                500 DATA 0,0,88,60,180,60,200,80,160,120
A4":TIME=0:GOTO240
220 READX, Y: FORJ = ØTO1: READM, N: IFM>ØTHENL
                                                ,160,160,100,160,80,140,70,100,88,60,0
                                                510 DATA 0,70,30,190,30,225,60,170,100,2
INE(X,Y)-(M,N),15:X=M:Y=N:J=\emptyset
                                                25,150,225,170,190,182,30,182,30,150,50
230 NEXT: RETURN
240 S=STICK(0):G=STRIG(0):Z=Z+(S<9ANDS>5
                                                520 DATA 120,30,90,70,30,0,0,80,60,175,6
                                                0,140,100,180,150,60,150,80,120,60,90
)-(S<5ANDS>1):Z=Z-(Z<0)*16+(Z>15)*16:R=R
-(S>3ANDS<7)*(R>2)*2+(S=10RS=80RS=2)*(R<
                                                530 DATA 80,60,0,0,60,30,200,30,225,60,2
                                                00,90,225,110,225,160,200,182,170,170
9):I=R\(\)(1-G):X=X+X(Z)\(\)I:Y=Y+Y(Z)\(\)I
                                                540 DATA 150,130,130,120,80,170,30,182,6
250 X=X+(X(-5)*(X+5):Y=Y+(Y(-5)*(Y+5)
```

260 PUTSPRITE0, (124+G, 102+G\*2), 5, Z+2

270 PUTSPRITE1, (125, 103), 1, Z+2

0,100,30,60,60,30,0,0,60,60,190,60,180 550 DATA 90,200,140,190,150,160,110,120,

100,110,120,70,150,80,100,60,60,0,0

#### 変数の意味

#### グラフィック座標

X、Y……マップ作成・表示用 X(n)、Y(n) ······マップスク ロールの座標増分

#### その他の変数

A\$.....スプライトパターンデ 一夕読みこみ

B……数字キー入力用

G……トリガー入力用

1、J、K……ループ用

1 \$ ……キー入力用

M、N······コースデータ読みこ

み コース表示用

P……アルミナのいる地点のカ

ラーコード

R.....スピード

5……スティック入力

T.....タイム

TP……最高タイム

V······周回チェック用

W……周回数

Z……アルミナの向き

10 初期設定、パレット設定

スプライトパターン定義

30 画面データ読みこみ

40~100 タイトル表示

#### 110 コース選択

120~160 コース表示

170 変数初期設定

180~200 LAP等表示、アル

ミナ表示

210 スタート音

220~230 枠線を描く

240~270 アルミナ移動表示処

理(スティック入力)

280 コース表示

290~300 コースアウト、オイ

ル接触判定

310~320 1周したかどうかの

450 画面データ(行30で読みこ 7+)

330~360 障害物接触判定、処

420~440 アルミナのスプライ

トパターンデータ(行20で読み

370~410 ゴールイン処理

460~480 タイトルデータ(行 50で読みこみ)

490~550 コースデータ(行120 で読みこみ)

#### 使い方は55ページ ))プログラム確認用ラ を見てください

判定

こみ)

理、浮上処理

	1811616811111							
	10>	13	20>	71	30>	192	40>233	=
	50 > 1	06	60>	24	70>	146	80>122	
	90>2	25	100>	167	110>	36	120>157	
1.	30>	64	140)	251	150>	86	160 > 54	
<b>■</b> 1	70>	74	180>	131	190>	178	200>169	
2	10 > 1	01	220>	242	230>	205	240>226	
2	50>	98	260)	200	270)	246	280> 94	
2	90>	91	300>	116	310>	113	320> 2	
3	30>	35	340)	8	350>	212	360>173	≡
3	70>	99	380)	38	390)	16	400 > 85	
	10>2	34	420	25	430	143	440>253	
=	50>2		460	134	470)	198	480>105	
	90>		500		510	191	520>102	- Service
	30>2	-	540		550)			
	mendal		metatatieni	EDRODOUMURI EDRODOUMURI	HIRITIDIZII		1115111111111111111111111111111	14111181



れかゲームにしてください。シュー ティングとロールプレイングをたし て2で割ったようなもので、敵機を 破壊して残がいのなかから、金めの ものをとり、兵器をパワーアップし

たり、民間の宇宙船と交信して情報を集めてたり、コロニーでお金を はらって修理してもらったりするものです。どうぞよろしく。

BY Micky

P.108より飛来 ザの封印

ジの

「DEFIANCE」の解 法はじまりはじまり。

まずは左にあるハンマ - を取ってロックロール のすぐ左のフロアを崩す

ロックロールが下の満に落 ちるのを待つ。落ちたとたん にロックロールに乗って溝の 右側へ行き、カペの上から左 にジャンプしてハンマーを取 力べを崩して上へもどる。

の上を掘る。

取ったスコ ップで写真の 位置を掘る。

また上にもどってスコップを取り、写 真の位置を掘る。ちなみに、ハシゴの上 を掘ってハンマーを取ったときはハシゴ の左上のフロアでハンマーを捨てること

> 取って一方通 行ドアの先の フロアを崩し

> > ストーン移動。

ストーンを2つとも写真のように 動かしてからハシゴを登って上へ。 いちばん上の段へジャンプするとハン マーが取れる。ハンマーを取ったらすぐ に降り、右端へ飛び降りる。すぐ左にあ るフロアを崩し、右端へもどってジャン ブ。これでハンマーが手に入る。新10倍 を持っている人はここでいったんセーブ



アを崩し、ド Jルを取る。ロ ックロールが消 えるのを待って

ールが来る 2回目に来

のハシゴを昇って写真 の位置のフロアを掘る

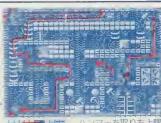
ロックロールが落ちてきたら ロックロールの上を通って左側 へ。ここでロックロールが溝に

落ちるのを待ち、上へもどる。 いちばん上の段でツルハシを 取って、もういちど回転ドアを 通って降り、写真のように掘る。

ストーンのところへ行って、ス ンのあいだに入って左側のスト

ツルハシで掘った穴に ストーンを落とす。 ちょっとまえと同じパ

ーンでいちばん上へも どり、スコップを取って ロックロールのあとを追 うようにしてハシゴの残 骸のフロアを掘り、



のフロアを崩し、左へ抜 けスコップを取って写真 のように掘り、ロックロ ールで左側へ行ってツル ハシを取る。飛び降りる

ストーンのまわりのフロア 右端、左、右の順に崩す。

端まで押す。

ストーンに 乗ってツルハ シを取り、ハ シゴを消す。

右端隅のフ ロアを掘って







#### MSX 2/2+ VRAM64K BY T.MATSUYAMA で加遊び方は44ページにあります



```
270 GX=40:GY=80:GOSUB420:PUTSPRITE0,(0,0
10 COLOR15,1,1:SCREENØ:KEYOFF:WIDTH40:DE
FINTA-Z
                                               ),0,0
20 LOCATE16,5:PRINT"P A N E L":LOCATE11,
18: PRINT" PUSH SPACE TO START"
30 FORI = 0TO1: I = - STRIG(0): D = 15: GOSUB290: N
EXT
                                              OR=(D,A,B,C):RETURN
40 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,1:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:DIMP(10,10),Q(10,10)
50 R=RND(-TIME):GOSUB320:PLAY"O5V15":DEF
USR = &H156 : E(0) = 3 : E(1) = 10
60 FORI=0T08:FORJ=0T08:A=J*16:B=I*16:C=R
ND(1)*4+1:Q(J+1,I+1)=C:NEXTJ,I
70 FORI=0T08:FORJ=0T08:A=J*16:B=I*16:P(J
+1,I+1)=Q(J+1,I+1):C=P(J+1,I+1):COPY(C*1
6,0)-(15+C*16,15),1TD(16+A,16+B),1:NEXTJ
, I
80 COPY (16,16) - (159,159),1TO (16,16),0:CO
PY(170,70)-(245,100),1TO(170,70),0
90 X=1:Y=1:G=81:M=0:L=1:FORI=0TO2:T(I)=0
:NEXT
100 FORI=0TO1:COPY(172,0)-(243,7),1TO(17
2,70+I*20),0,XOR:NEXT
110 IFG=0THEN240
120 S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X-(S=3ANDX(9)
+(S=7ANDX>1):Y=Y+(Y>1ANDS=1)-(Y<9ANDS=5)
130 PUTSPRITEØ, (X*16+4, Y*16+4), 11, Ø
                                               I*16), Ø:NEXT
140 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENGOSUB
300
150 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN120ELSE
IFP(X,Y) = \emptyset ORP(X,Y) > 5 THEN 12 \emptyset
160 L=-(L=0):PLAY"F64":ONP(X,Y)GOSUB180,
                                               +I),12,B:NEXT
190,200,210:GOTO100
170 FORI=1T09:FORJ=1T09:V=J:W=I:D=-(P(V,
W)=1):ONDGOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
180 FORI=0T01:FORJ=0T01:V=X-1+J*2:W=Y-1+
I*2:GOSUB220:NEXTJ,I:V=X:W=Y:GOSUB220:RE
TURN
190 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:V=X-1+J:W=Y-1+I:
                                               ,1:PRINT#1,M$:NEXT
GOSUB220:NEXTJ, I:RETURN
200 FORI=1T09:V=I:W=Y:GOSUB220:NEXT:RETU
RN
210 FORI=1T09:V=X:W=I:GOSUB220:NEXT:RETU
                                               TPAGEØ, Ø: RETURN
RN
220 IFP(V,W)>0THEN:FORK=0TO7:LINE(V*16+K
,W*16+K)-(V*16+15-K,W*16+15-K),2,B:NEXT:
                                               R 2
G=G+(P(V,W)<5):P(V,W)=\emptyset:RETURN
230 IF (V<10ANDV>0) AND (W>0ANDW<10) THENFOR
K=0TO7:LINE(V*16+7-K,W*16+7-K)-(V*16+8+K
,W*16+8+K),E(L),B:NEXT:COPY(96+L*16,0)-(
111+L*16,15),1TO(V*16,W*16),0:P(V,W)=6+L
: RETURNELSERETURN
240 FORI=0T08:FORJ=0T08:A=P(J+1,I+1):B=-
(A=6)-(A=7)*2:T(B)=T(B)+1:NEXTJ,I
250 IFT(1)>T(2)THENQ$="1"ELSEQ$="2"
260 D=2:M$="PLAYER "+Q$+" WIN":IFT(1)=T(
2) THENM$="-D R A W-":D=0
```

```
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):GOS
UB290:NEXT:COLOR=NEW:GOTO60
290 A=RND(1)*7:B=RND(1)*7:C=RND(1)*7:COL
300 :PLAY"B16G16":GX=172:GY=122:M$="-"+H
$(P(X,Y))+"-":GOSUB420:F=USR(0)
310 FORI=0TO1:I=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT:
LINE(171,121)-(244,130),1,BF:RETURN
320 D$="700078003C003C181E6E0F773FBB77FF
F7FFF3FFFFFFFFFF7FFF3FFF1FFE07F8"
330 A$="":B$="":FORJ=1T064STEP4:A$=A$+CH
R$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):B$=B$+CHR$ (V
AL("&H"+MID$(D$,J+2,2))):NEXT:SPRITE$(0)
=A$+B$:SETPAGEØ,1:PAINT(Ø,Ø),15
340 FORI=1TO7:A=I*16:C=VAL("&H"+MID$("7d
8523a",I,1)):LINE(A,1)-(14+A,15),1,B:LIN
E(1+A,1)-(14+A,14),C,BF:NEXT
350 LINE(172,0)-(243,7),14,BF:LINE(0,182
)-(255,189),Ø,BF:FORI=ØTO32:LINE(I*8,182
)-(I*8+2,189),7,BF:NEXT
360 SETPAGE0,0:COLOR15,1,1:FORI=0TO15:CO
PY(80,0)-(95,15),1TO(I*16,0),0:NEXT
370 FORI=1TO13:COPY(0,0)-(255,15),0TO(0,
380 LINE(170,16)-(245,110),1,BF:LINE(170
,16)-(245,110),15,B:LINE(170,120)-(245,1
31),1,BF:LINE(170,120)-(245,131),15,B
390 FORI = ØTO5: LINE(15-I,15-I)-(160+I,160
400 FORI = 0TO3: READGX, GY, M$: GOSUB420: NEXT
:COPY(170,70)-(245,100),0TO(170,70),1:CO
PY(172,0)-(243,7),1TO(172,90),1,XOR
410 FORI=0TO7:READH$(I):NEXT:RETURN
420 SETPAGEØ, 1:LINE(Ø, 190) - (255, 211), 1, B
F:LM=LEN(M$):FORII=ØTO1:PSET(Ø,19Ø+II*8)
430 COPY(0,198)-(255,205),1TO(1,190),1,0
R:COPY(Ø, 182) - (255, 189), 1TO(Ø, 190), 1, TAN
D:COPY(0,190)-(LM*8-1,197)TO(GX,GY),0:SE
440 DATA 188,38, PANEL, 40, 182, -1988 BY T
 .MATSUYAMA-,173,70,PLAYER 1,173,90,PLAYE
450 DATA ないよっっ!!,ななめ 40 ,まわり 80 ,よこせ"んふ"
 ,たてせ<sup>™</sup>んふ<sup>™</sup>,,ふ<sup>°</sup>れいやあ1,ふ<sup>°</sup>れいやあ2
```

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y……指座標⇒それぞれ× 16+4、×16+4して表示

#### その他の変数

A、B、C……汎用(COPY先の指定、カラーパレット用) A\$、B\$、D\$……スプライトパターン作成用

D……カラーコード指定用E(n)……LINE文の色指定

F……USR関数呼び出し用 G……効力パネルの残り数 H\$(n)……ヘルプ用文字列設

LM……表示する文字列ごとの文字数

MS……表示文字列指定用 P(n, m)……盤面状態のため の配列変数

Q(n, m)……盤面表示用

□\$……ゲーム結果表示のための文字列

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

T(n)……プレイヤーパネル数 V、W……パネルごとの効力の

きく範囲設定用

#### プログラム解説

10 初期設定

20~30 タイトル表示

40~90 画面作成

100 プレイヤーの順番表示

110 ゲームオーバー判定

120~140 指カーソル移動

150 ヘルプ判定

160 パネルの違いによって各 サブルーチンへ飛ぶ

170 パネル消去処理

180~210 各パネルの処理

220~230 効力が有効な場所に パネルがあるかの判定処理

240~280 勝利判定処理

290 カラーパレット変更サブ

300~310 ヘルプメッセージ表示

320 スプライトパターンデータ(行330で読みこみ)

330 スプライトパターン定義

340 パネル作成

350 プレイヤーの順番表示

360~390 画面作成

400 タイトル表示

410 メッセージデータ読みこ

7

420~430 太文字処理

440 タイトルデータ(行400で 読みこみ)

450 メッセージデータ(行410 で読みこみ) ブログラマからひとこと

逆転の発想



このゲームを作ることにでなったきつかけは、このタイプのゲームは盤上にコマを置いていってというのが普通ですが、ひねくれ者なのでなくなったら終わったいられていいことでありたいのでものです。 ●BYT.MATSUYAMA

13)プログラム確認用データ 使い方は55ページを見てください

					innamanan				
	10>157	20>134	30 > 53	48> 63	250>194	268> 87	278>213	280> 28	
	50>122	60>139	70>154	80 > 10	290> 88	366>174	310> 11	320> 98	
≣	90 > 58	100>213	110 > 10	120>139	330> 89	340>251	350>146	360>186	
≡	130 > 86	140>235	150> 87	160>151	376> 75	380>101	390>211	400>124	
	170>255	180>226	190> 53	200>182	410>201	420>210	430>120	440>136	
$\equiv$	210>113	220>197	230>185	240>113	450>201				

# おせんたくパンプネコ

MSX MSX 2/2+ RAMI6K

#### BY 高村英一

#### ❤️□遊び方は47ページにあります

10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y\*3
2):R=RND(-TIME):EN=10

20 FORI=0T031:READA\$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+A\$):NEXT:FORI=0T08:READA:FORJ=0T07:READA\$:VPOKEA\*8+J,VAL("&h"+A\$):NEXTJ,I

30 VPOKE8204,116:VPOKE8206,145:GOSUB400 40 FORI=0TO19:LOCATE2,21-I:PRINTSPC(28):

40 FORI=0T019:LOCATE2,21-I:PRINTSPC(28): NEXT:LOCATE2,2:PRINTSTRING\$(28,114)

50 FORI = 0TO3: READB\$, A:FORJ = 1TOA: A = RND(1)
\*26+3:B=RND(1)\*16+5: IFFNV(A,B) = 32THENLOC
ATEA,B:PRINTB\$: NEXTJ, IELSEJ = J-1: NEXTJ, I

ATEA,B:PRINTB\$:NEXTJ,TELSEJ=J-T:NEXTJ,T 60 X=2:Y=3:XX=0:YY=0:P=0:V(0)=2:W(0)=21: X(0)=2:Y(0)=21:VV(0)=1:WW(0)=-1:V(1)=29: W(1)=21:X(1)=29:Y(1)=21:VV(1)=-1:WW(1)=-

1:C\$="abrhijkpg"
70 GOSUB430:GOSUB370:LOCATE2,21:PRINT"j"

:LOCATE29,21:PRINT";"

80 PUTSPRITEØ,(16,23),10,0:PLAY"S9M40000

5L8CGE4DAF4G4G4G4O6V15L32","V12O3L2CDC4G

4E4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT

90 ' メイン ルーチン

100 ONSTICK(0)+1GOSUB290,300,310,310,310,310,320,330,330,330

110 ONINSTR(C\$,CHR\$(FNV(X+XX,Y+YY)))GOSUB190,190,190,200,210,190,230,260,270:X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X\*8,Y\*8-1),,P

120 ON-(STRIG(Ø))GOSUB360

130 FORI=0T01:IFFNV(V(I)+VV(I),W(I))=32T HENV=VV(I)ELSEVV(I)=-VV(I):V=0

140 IFFNV(V(I)+V,W(I)+WW(I))=32THENW=WW(I)ELSEWW(I)=-WW(I):W=0

150 LOCATEV(I)+V,W(I)+W:PRINT";":

160 IFV<>00RW<>0THENLOCATEV(I), W(I):PRIN

170 V(I)=V(I)+V:W(I)=W(I)+W:IFX<>V(I)ORY
<>W(I)THENNEXT:GOTO100ELSEPLAY"02G06":GO
SUB390:NEXT:GOTO100

180 ' しょうとつ しょり

190 XX=0:YY=0:RETURN 200 A=X+XX\*2:B=Y+YY\*2:IFB=3ORFNV(A,B)<>3 2THEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"h":GOTO350

次ページへ続く

210 A=X+XX\*2:B=Y+YY\*2:C=FNV(A,B):IFC<>32 ORB=3ANDXXTHEN19ØELSELOCATEA, B: PRINT" i": GOSUB350: IFB<>3THENRETURN 220 PLAY"DA":SC=SC+10:K=K+1:GOSUB430:IFK =28THENRETURN38ØELSERETURN 230 A=X+XX\*2:B=Y+YY\*2:C=FNV(A,B):IFB=30R C=97THEN19ØELSELOCATEA,B 240 IFC=32THENPRINT"k":GOTO350ELSEIFC<>1 Ø6THENPRINT" ":PLAY"B":GOTO350 250 FORI=0TO1:IFV(I)=AANDW(I)=BTHENPRINT ":PLAY"BGA":V(I)=X(I):W(I)=Y(I):GOSUB3 50:SC=SC+100:GOTO430ELSENEXT:RETURN 260 A=X+XX\*2:B=Y+YY\*2:C=FNV(A,B):IFC=104 THENLOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"i":PLAY"AE":GO TO19@ELSEIFB=3ORC<>32THEN19@ELSELOCATEA, B:PRINT"p":GOTO350 270 EN=EN+1:PLAY"E":GOSUB350:GOTO370 いと^うりょう セット 280 ' 290 XX= 0:YY= 0:P=P:RETURN 300 XX= 0:YY=-1:P=3:RETURN 310 XX= 1:YY= 0:P=1:RETURN 320 XX= Ø:YY= 1:P=Ø:RETURN 330 XX=-1:YY= 0:P=2:RETURN サフトルーチン 340 350 LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT" ":RETURN 360 A=(P=2)-(P=1):B=(P=3)-(P=0):IFFNV(X+ A,Y+B)=32THENPLAY"CG":LOCATEX+A,Y+B:PRIN T"q":GOTO39ØELSERETURN 370 LOCATE2,23:PRINTLEFT\$(STRING\$(EN,113 ",20);:RETURN

380 LOCATE9,11:PRINT"ウーロンちゃ を あけ~よう":RES TORE580: K=0:EN=EN+2:PLAY"S9L805GEDAGEEDC D","V1203L4C.D.ED":FORI=-1TO0:I=PLAY(0): NEXT: PUTSPRITEØ, (Ø, 209): GOSUB420: GOTO40 390 EN=EN-1:GOSUB370:IFEN>0THENRETURNELS ELOCATE11,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"S905L 8R8CDEFG4G4GFEDCEC", "O3V12R8L2CEGL8FEC": FORI = - 1TOØ: I = PLAY(Ø): NEXT: RUN 400 GOSUB420:LOCATE10,10:PRINT"おせんたく ハ°ン プ°ネコ":FORH=ØTO1:FORI=1TO17:LOCATE10,19 410 FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THENRETURNELSEN EXT: PRINTMID\$ ("PUSH SPACE KEY!! PUSH SPA CE K", I, 13): H=0: NEXTI, H 420 FORI=1TO22:LOCATE1, I:PRINTSTRING\$ (30 ,97):NEXT:RETURN 430 LOCATE10,0:PRINT"SCORE:";SC:RETURN テルータ 440 450 DATA 24,7E, DB, FF, 66, FF, 7E, 66 460 DATA 24,7E,ED,FF,72,FF,7E,72 470 DATA 24,7E,B7,FF,4E,FF,7E,4E 480 DATA 24,7E,FF,FF,7E,FF,7E,66 97,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00 490 DATA 98,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00 500 DATA DATA 104,3E,3A,46,F6,F6,F6,F4,F0 510 DATA 105, EE, FE, FE, 7C, 7C, 7C, 7C, 00 DATA 106,7E, DB, BD, E7, C3, 42, 5A, 66 530 540 DATA 107,3C,42,81,81,81,81,42,3C 550 DATA 112, EE, FE, FE, 7C, 7C, 7C, 7C, 00 560 DATA 113,3C,42,7E,6E,42,5A,76,3C 570 DATA 114,00,00,00,00,00,FF,44,44 580 DATA b, 15, h, 10, k, 5, p, 35

#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y·····パンプネコの座標⇒ それぞれ×8、×8-1して表 示

XX、YY……パンプネコの座 標増分

#### テキスト座標

A、B······洗濯機、シャツ、ブ ラックホールの表示用座標 V(∩)、W(∩)……しゃれこう べの座標

V、W······しゃれこうべの座標 増分

VV(n)、WW(n)……しゃれ こうべの座標増分保存用

#### その他の変数

A\$、B\$.....パターンデータ、 面データ読みこみ用 □……キャラクタの移動判定用

○ \$ ……パンプネコ移動判定用 EN……ウーロン茶の数

FNV……キャラクタの移動先 にあるキャラクタコードを調べ

#### る(ユーザー定義関数)

1、 J……ループ用

K……洗濯物を干した数

P……パンプネコのパターン

R……乱数初期化用 SC·····スコア

# ログラム解説

10~30 初期設定

40~80 ゲーム画面作成

90 REM文

100~110 パンプネコ判定移動

処理

120 ウーロン茶表示判定

130~160 しゃれこうべ移動表

170 パンプネコとしゃれこう べの衝突判定

180 REM文

190 壁などでパンプネコの移

#### 動ができない

200 洗濯機の移動処理

210 洗ったシャツの移動処理

シャツを干したときの処

理

230~240 ブラックホール移動 250 ブラックホールをしゃれ

こうべにぶつけたときの処理 260 汚れたシャツの移動処理

270 ウーロン茶を取ったか

280~330 パンプネコ移動サブ

340 REM文

350 キャラクタ消去

360~370 ウーロン茶表示

380 ステージクリア処理

390 ゲームオーバー処理

400~420 タイトル画面表示

430 スコア表示

440 REM文

450~570 スプライト、キャラ

#### クタパターンデータ(行20で読 4534

580 面データ(行50で読みこ 24)



このゲームが採用されて、と てもうれしいです。このゲー ムは、母上(ほとんどゲームを やったことがない)に大ウケ で、2時間ほどA1Fを占領 されてしまいました。

●BY 高村英一

### プログラム確認用デー

使い方は55ページを見てください

10) 59 50) 115 90) 233 130) 67 170) 236 210) 50 220) 50 290) 142	20> 41 60>190 100>138 140>223 180> 90 220>134 260>136 300>114	30>132 70>247 110>249 150> 52 190>117 230> 95 270> 58 310> 89	40>212 80> 12 120>190 160>187 200>198 248>248 280>246 320> 85	330>234 370>236 410> 61 450>166 490> 54 530> 47 570> 25	340>215 380>189 420> 53 460>166 500> 63 540> 55 580>135	350> 76 390>241 430>139 470>159 510>199 550> 25	360>216 400>126 400>126 440>104 488>225 520> 44 560>123	
290>142	300>114	310> 89 	320> 85					



# マーブルマン

MSX MSX 2/2+ RAMI6K

BY 中井光

→ 遊び方は52ページにあります



```
10 ' •••• SYOKIKA
                     ----
20 SCREEN1,2,0:CLS:KEYOFF:WIDTH32:COLOR1
5,1,1:DEFINTA-Z:LOCATE9,12:PRINT"WAIT A
MOMENT.": GOSUB 1120
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 ONSPRITEGOSUB600:GOSUB640
  VDP(1)=VDP(1)AND254
50
   ' •••• HENSU ••••
70 R=4:EX=26:EF=0:D=3:SC=0:NO=0:YY=0:EP=
300:ST=0
            GAMEN ...
80
   ' ....
90 RESTORE920:LOCATE2,21:PRINTUSING"xxxx
MARBLE ##xxSCORE#####@xx";D-1;SC
100 PUTSPRITE0, (0,208)
110 ST=ST+1: IFST=15THEN: GOTO720
120 FORI = 0TO20:LOCATE2, I:PRINT" xxxxxxxx
130 LOCATE10,10:PRINT"STAGE
140 ' ••••
             SOUND ...
150 PLAY"T255V15AG2A2G2EGAFG1"
160 IFPLAY(1)<>0THEN160
170 SOUND10,16:SOUND11,40:SOUND12,30:SOU
ND1,1:SOUND9,16:SOUND7,56
180 I=1:J=0
190 READAS: K=LEN(AS): FORL=1TOK: B=VAL("&H
"+(MID$(A$,L,1)))
200 IFB>6THENB=B-7:S=1:GOTO240
210 L=L+1:S=VAL("&H"+(MID$(A$,L,1))):GOT
0240
220 IFJ>11THENI=I+1:J=0
230 NEXT: GOTO350
 240 FORW=1TOS:J=J+1
250 ON B+1 GOSUB 270,280,290,300,310,320
 ,330
260 NEXT:GOTO 220
270 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT"
                             ":LOCATEJ*2+
2, I * 2+1: PRINT"
                ":RETURN
280 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" b":LOCATEJ*2+
 2, I *2+1: PRINT"ac": NO=NO+4: RETURN
 290 LOCATEJ*2+2, I*2: PRINT"hj": LOCATEJ*2+
 2, I*2+1: PRINT" ik": RETURN
 300 LOCATEJ*2+2, I*2: PRINT"pp": LOCATEJ*2+
 2, I * 2+1: PRINT" pp": RETURN
 310 LOCATEJ*2+2, I*2: PRINT" x": LOCATEJ*2+
 2, I * 2+1: PRINT" x": RETURN
 320 LOCATEJ*2+2, I*2: PRINT" ♣♥": LOCATEJ*2+
 2, I *2+1: PRINT" •♥": RETURN
 330 LOCATEJ*2+2, I*2: PRINT" wx": LOCATEJ*2+
 2,I*2+1:PRINT"っお":RETURN
 340 ' •••• MAIN ••••
 350 X=32:Y=80:EX=26:SPRITEON:SOUND8,11:Y
 Y = \emptyset
 360 T=STICK(0):YY=YY+(T=1)*2+1:X=X+R:IFA
 BS(YY)>60THENYY=60*SGN(YY)
 370 PUTSPRITEØ,(X-4,Y-4),7,6
```

380 P=FNP(X¥8,Y¥8):IFP<>32THENGOSUB480

```
400 IFY>160THENY=8
410 SOUNDO, Y
             ENEMY ...
420
    . ....
430 IFEF=0THENEF=1:EY=Y¥8
440 PUTSPRITE2, (235, EY*8), 9,8
450 PUTSPRITE1, (EX*8+18, EY*8), 6,7: EX=EX-
1: IFEX=ØTHENEF=Ø: EX=26
460 GOTO 360
             HANTEI 1 •••••
    , ....
470
480 SPRITEOFF: Q=P/8-11:ON Q GOSUB 490,50
0,510,520,530,540:SPRITEON:RETURN
490 NO=NO-1:LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC
+2:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,70:GOSUB580
:IFNO=ØTHENRETURN1ØØ:ELSE RETURN
500 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+1:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,59:GOSUB580:RETURN
510 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+5:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,255:GOSUB580:RETURN
520 GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:RETURN
530 LOCATEX¥8+(P=129),Y¥8:PRINT" ":LOCA
TEX¥8+(P=129)-R/4*(FNP(X¥8+R/4+((P=128)*
(R>\emptyset)OR(P=129)*(R<\emptyset))*(R/4),Y*8)=32),Y*8
:PRINT"♠♥":GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:R
ETURN
540 YY=-YY+SGN(YY):SOUND13,0:SOUND4,Y:LO
CATEX¥8,Y¥8:PRINT"p":RETURN
550 LOCATE22,21:PRINTUSING"#####";SC:IFS
C>=EPTHENEP=EP+500:VPOKE&H2004,5:LOCATE1
3,21:PRINTUSING"##";D:D=D+1:VPOKE&H2004,
Ø:RETURN
560 RETURN
570
    . ....
              KAESHI
580 R=-R:RETURN
    ' ....
             DEAD ••••
59 Ø
600 SPRITEOFF: D=D-1:SOUND7,5:SOUND6,5:SO
UND9, 16: PUTSPRITEØ, (Ø, 208)
610 SOUND 13, 0: FOR I = 0 TO 800: NEXT: PUTSPRITE
0, (0, 208)
620 SOUND12,30:SOUND7,56:IFDTHENLOCATE13
,21:PRINTUSING"##";D-1:RETURN35ØELSELOCA
TE11,12:PRINT"GAME OVER":SOUND7,63:FORI=
ØTO7:I=STICK(Ø):NEXT:SOUND7,56:RETURN4Ø
630 ' •••• TITLE ••••
640 CLS: VDP(1) = VDP(1) OR1: SOUND8, 0
    FORI = ØTO3: PUTSPRITEI, (55+1*32,43),8,
I:NEXT
660 FORI=4T05:PUTSPRITEI,(5+1*32,89),5,1
:NEXT
670 LOCATE8, 10: PRINT"GLITTER PRESENTS"
680 LOCATE10,20:PRINT"MCMLXXXIII"
690 IFSTRIG(0)<>-1THEN650
700 FORI=0TO6:PUTSPRITEI, (0,209):NEXT:RE
TURN
     , ....
             END ...
710
720 PUTSPRITE1, (0,208)
730 FORI=15TO1STEP-1: VPOKE&H200F, I*16:FO
RJ=ØTOI*1Ø:SOUNDØ,J:NEXT:NEXT
```



```
740 CLS: VPOKE&H200F, &H41: SOUND8,0
750 X=78:Y=-61:Z=193:FORI=0T04:READA:CC(
I) = A: NEXT
760 FORI = 0TO3
770 FORL=1TO18:GOSUB900:NEXT
780 PUTSPRITEØ, (X, 100), 7, 9
790 READXP, YP, A$, B$
800 FORJ=3TO0STEP-1:FORK=0TO3:VPOKE&H200
8+K,CC(J)*16:NEXT
810 LOCATEXP, YP: PRINTA$: LOCATEXP, YP+1: PR
INTB$:NEXT
820 FORW=0TO3000:NEXT:FORJ=0TO3:FORK=0TO
3: VPOKE&H2008+K,CC(J)*16:NEXT:NEXT:CLS:N
EXT
830 FORK=0TO3: VPOKE&H2008+K, 240: NEXT
840 FORI=ØTO1ØØ:GOSUB9ØØ:NEXT
850 LOCATE10, 10: PRINTUSING "SCORE
                                  #####
";SC
860 VDP(1)=VDP(1)OR1:FORL=0TO103
870 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,Y),10,
I:NFXT
880 FORI=4TO5:PUTSPRITEI, (5+I*32,Z),11,I
:NEXT
890 Y=Y+1:Z=Z-1:NEXT:RETURN40
900 C=(C+1)MOD2:PUTSPRITE0,(X,100),7,10+
C:FORW=ØTO9Ø:NEXT:X=X+1:RETURN
910 ' •••• MAP DATA ••••
920 DATA ØCØCØCØCØ98020CØCØCØC
930 DATA 0723020723020723020723020723780
72302072302072302072302
940 DATA 0624020624020624020624020732028
062402062402062402062402
950 DATA 05B0605B0605B0602B02B02B0302B02
B02B0302B02B02B0302B05B98902B05B89897B05
B989
960 DATA 029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C
028029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C03029A
02C7C028029A02C7C03029A02C7C03
970 DATA 0B86C09902099020997809902099026
CØB8
980 DATA 0480682454642454642454642454642
45464245464245464806804
990 DATA 07C03805C22C0306C95407526307A03
807526306C95405C22C0307C038
1000 DATA 04C03C0303570204C03C0306C05035
70206C0503570203C15C02035702
1010 DATA 04C0704B9B3504B9B3504B9B3504B9
B3504B9B3504B9B3504B9B3504B8B35
1020 DATA B9BA28442844284428BA4227844284
42874328427B28
1030 DATA 04B02CB80204B02420304B02420304
B02420304B02CB0304B02420304B02420304C02B
0404B024203
 1040 DATA 06C0503BCDC3503BCDC2503BCDC350
3BCDC2503BC8C3503BCDC2503BCDC3503BCDC25
 1050 DATA 7B7B7B7B9B024B94B94B94B94B94B9
4B9B7B7B7B7BAB8
 1060 DATA 15,7,5,4,1
 1070 DATA 9,7,ALL, CLEAR
 1080 DATA 6,12, THIS GAME, IS OVER
 1090 DATA 16,14,THE, END
                          BYE"
 1100 DATA 12,12,"BYE","
 1110 ' .... FONT ....
```

```
1120 RESTORE1190: VPOKE&H200C, &H31: VPOKE&
H200D,&H74:VPOKE&H200E,&HB1:VPOKE&H200F,
&H41: VPOKE&H2011, &H91
1130 FORI=384TO728:P=VPEEK(I):VPOKEI,POR
P/2:NEXT
1140 READA: IFA=256THEN1160
1150 FORI = 0TO31: READA$: VPOKEA*8+I, VAL("&
H"+A$):NEXT:GOTO 1140
1160 FORI = 0TO3: READA: FORJ = 0TO7: READA$: VP
OKEA*8+J, VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
1170 ' ••••
             SPRITE ...
1180 RESTORE1250:FORI=0TO11:B$="":FORJ=0
TO31:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
1190 DATA 96,0,1,3,3,7,7,F,F,1F,1F,3F,3F
,7F,7F,FF,FF,C0,40,A0,A0,D0,D0,E8,E8,F4,
F4, FA, FA, FD, FD, FE, FE
1200 DATA 104,0,77,54,57,50,57,54,54,54,
54,77,0,7F,40,7F,0,0,FE,2,FE,0,EE,2A,2A,
2A, 2A, EA, A, EA, 2A, EE, Ø
1210 DATA 136,7B,F6,EC,CA,B4,6A,D4,FF,81
,FF,7F,BF,CF,EF,F7,7B,DE,EF,B7,93,8D,86,
83,81,FF,2B,56,2D,53,37,6F,DE
1220 DATA 256
1230 DATA 112, FE, FE, FE, FE, FE, FE, Ø, 120
,FE,86,8E,9E,BE,FE,FE,0,128,0,DF,BF,BF,B
F, A0, DF, 0, 129, 0, FB, FD, F5, F5, 5, FB, 0
1240 '.... SPRITE DATA
1250 DATA 7,7,7,7,1F,3F,3F,77,77,F7,F7,E
7,E7,E7,E7,E7,E,E,E,E,3E,7E,7E,FE,EØ,CF,
D9,50,50,59,4F,60
1260 DATA 0,0,0,0,0,E,E,F,F,F,8E,8E,8E,C
E,6E,F,7,7,7,7,7,7,E7,F7,F7,E,7,7,7,7,7,
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,F9,DD,8D,05,
8D, DD, F9, C0, C0, E0, E0, E0, C0, C0, C0, C0, C7, D
F,D8,DF,DF,D8,CF
1280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,40,40,
1290 DATA 0,1,3,7,7,E,C,1C,3C,38,78,78,7
0, F0, F0, F0, E1, E7, EF, FB, 71, 21, 1, 1, 3, 3, 3, 3
,1,0,0,0
1300 DATA 87,C7,CD,C9,C9,99,9B,9F,CE,C0,
CØ, CØ, 8Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, 9C, C7, CD, 89, 9B, 13, BØ, EØ
,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 7E, FF, FF, FF, FF, FF, 7E, 0, 0, 0,
Ø
1320 DATA 0,0,0,3F,40,9F,BF,BF,B0,9F,40,
3F,0,0,0,0,0,0,0,20,D0,28,D4,D4,D4,54,D4,2
8, DØ, 20, Ø, Ø, Ø
0,0,F7,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,
F7,0,0
1340 DATA 1,1,1,0,3,7,F,F,7,3,2,2,2,2,2,2
2,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,C0,80,80,80,80,80,
80,80
1350 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0
,80,80,80
1360 DATA 0,0,0,0,0,1,3,5,9,1,1,1,1,F,0,
0,0,80,80,80,0,80,C0,A0,90,80,80,80,40,2
0,20,20
```

本を収録。

# 変数の意味

# スプライト座標

X、Y······マーブルマンの座標 ⇒それぞれー4、-4して表示 R······マーブルマンのX座標増

YY ……マープルマンのY座標

EX……ガンセキミサイルのX 座標

EY……ガンセキミサイル、ガ ンセキミサイルの砲台のY座標 Z……エンディングデモ時のタ イトルのY座標

# テキスト座標

XP、YP ······エンディングデ モ時の文字表示用座標

# その他の座標

A、AS……データ読みこみ用 B、S ……ゲーム画面作成用 BS……文字表示用/スプライ トパターン定義用

□……スプライトの色

CC(□) ·····・キャラクタの色設 定用

□……マーブルマンの数

EF······ガンセキミサイル表示 フラグ(1=表示中)

EP ...... ] UP に必要な基準ス コア

FNP(X, Y)……指定された 座標上にあるキャラクラのキャ ラクタコード(ユーザー定義関 数)

I、J、L、W·····ループ用 K……ループ用/ゲーム画面作 成田

N口……破壊するゴンの数

SC·····スコア

ST·····ステージ数

T……スティック入力用

P……マーブルマンの移動先の キャラクタのキャラクタコード □……マーブルマン移動判定用

10 REM文

初期設定

ユーザー定義関数定義

スプライト衝突時の割りこ

み先指定※この行にある、「ON SPRITEGOSUB60 □:」を消去すると、ガンセキミ サイルにあたってもミスになら なくなる

50 スプライトサイズを通常サ イズにする

60 REM文

70 変数初期設定

80 REM文

90~130 スコア等表示

140 REM文

150~160 ゲームスタート時の

170 PSG設定

180~330 ゲーム画面表示

340 REM文

スタート時の変数初期設 350 定

360 マーブルマン移動処理(ス ティック入力)

370 マーブルマン表示

380 マーブルマン移動先判定

390~400 天井、床判定処理

410 効果音

420 REM文

430~460 ガンセキミサイル、 ガンセキミサイルの砲台移動表 示判定処理

470 REM文

480 マーブルマンの移動先に あるブロックにより各サブルー チンへ飛ぶ

490~540 マーブルマンの移動 先にブロックがあるときの処理 サブルーチン

490 移動先にゴンがあると きの処理サブルーチン

500 移動先にブロック 1 が あるときの処理サブルーチン



510 移動先にブロック2が あるときの処理サブルーチン 520 移動先にブロック3が あるときの処理サブルーチン 530 移動先にブロック4が あるときの処理サブルーチン 540 移動先にブロック5が あるときの処理サブルーチン

550~560 スコア表示、1UP 判定処理サブルーチン

570 REM文

580 マーブルマンX座標方向 反転処理サブルーチン

590 REM文

600~610 ミス処理

620 ゲームオーバー判定処理

630 REM文

640~700 タイトル画面表示 710~900 エンディングデモ

# **ラマーからひとこと**



910 REM文 920~1050 ゲーム画面データ

(行190で読みこみ)

1060~1100 エンディングデモ 用データ(行790で読みこみ)

1110 REM文

1120 キャラクタの色設定

1130 太文字処理

1140~1160 キャラクタパタ ン定義

1170 REM文

1180 スプライトパターン定義

1190~1230 キャラクタパター ンデータ(行1140、1150、1160で 読みこみ)

1240 REM文

1250~1360 スプライトパタ ンデータ(行1180で読みこみ)

上を下 の大さわぎ。ところせま しと飛びまわり、ゴンを ゴンゴン打ち砕き、1面 クリアといたします。は じめはわずか3人のマー ブルマンの仲間たち。ま ずは、3000点。以降は5000 点毎にて青い閃光(せん こう)がとどろいて、お仲 間、1人加わって愉快至極 にございます……

●BY 中井光

# 

使い方は55ページを見てください

				HEREITH HILLIAM IN THE STATE OF				7001 40
$\equiv$	10> 2	20>137	30 > 86	40>215	690>212	700> 52	710 > 25	720 > 18
			70>106	80>163	730>180	740>133	750>255	760> 6
	50> 17	60>239			770>255	780>156	790>195	800>241
	90>207	100> 11	110>247	120>189			830 > 20	840>137
=	130> 40	140>164	150>211	160>195	810>207	820>172		
=	170>189	180> 0	190>171	200 > 62	850>151	860> 99	870 > 37	880> 22
=	210>110	220>172	230>105	240> 69	890 > 19	900>123	910>139	920> 64
=			270>180	280> 88	930>225	940>211	950>142	960>123
	250 > 53	260> 4				980>124	990>190	1000>102
	298>181	300>196	310>188	320>151	970>209			
≡	330 > 5	340 > 61	350> 22	360>109	1010>164	1020 > 90	1030 > 88	1040>164
=	370> 24	380>145	390>251	400> 36	1050> 20	1060> 32	1070> 57	1080>195
≡	410 > 54	420>211	430>166	440>162	1090>184	1100> 90	1110>175	1120> 99
=	450> 72	460> 24	470>132	480>128	1130>228	1140>249	1150>108	1160>146
	490> 29	500>155	510> 79	520>124	1170>167	1180> 1	1190> 7	1200>216
≣	530> 20	548>199	550>242	560>198	1210 > 57	1220> 64	1230> 41	1240>230
≣	570>128	580>250	590>204	600>171	1250>103	1260> 99	1270>215	1280> 62
E	618> 15	620>176	630>114	640> 57	1290>102	1300>204	1310>206	1320>137
E	650> 79	660>156	670> 50	680>104	1330>255	1340> 4	1350> 0	1360>243
=		181101111111111111111111111111111111111						

# a tempo フォーラム塾長

よっちゃん

ゆりかご、乳母車、三輪車、 スペース・マウンテン、自転 車、電車、バス、地下鉄、J R、バイク、乗用車、モノレ ール、飛行機、ロケット、へ リコプター、あまり出歩かな い、つえがいる、霊柩車

# 規定部門:今月のお題「乗り物」

はいはい、今月のお題は「乗り物」です。こ れはなかなか作りやすかったようで、投稿も 多くて選ぶのにちょっと迷ってしまった。た しかに乗り物のノイズやちょっとした合図に もちいる信号音はPSGでもシミュレートし やすい音なのだが、採用にいたるためには、

- ●音がよくできている
- ●音のネーミングやギャグのセンスが秀逸

という2つの条件のどちらかをクリアする必 要があるのだ。

ちなみに、この中間的な形として、

●塾長の弱みをつく というワザもある。まあ、これはほとんどが 偶然のワザだろうが。

『SLのはかない一生』静岡・佐藤大輔 10 FORA=1TO7:PRINT"PUSH ANY K 20 A\$=INPUT\$(1):READA\$:PRINTA 30 FORB=0T013:READ DT:SOUND B DT 40 NEXTB:NEXTA:END 50 DATA ANDA 60 DATA0,0,0,0,0,0,1,7,16,16, 16,100,100,0 70 DATA +7+ 80 DATA 84,0,52,1,151,0,0,56, 14,14,14,200,10,11 90 DATA キカンシャ PART1 100 DATA 0.0.0.0.255,15,16.3, 16,7,16,90,20,8 110 DATA キカンシャ PART2 120 DATA 0,0,0,0,255,15,12,3, 16,7,16,90,8,8 130 DATA キカンシャ PART3 140 DATA 0,0,0,0,255,15,8,3,1 6,7,16,90,8,8 150 DATA 73+1 160 DATA 100,0,110,0,180,0,0, 56, 16, 16, 16, 90, 8, 8 170 DATA BOMB! 180 DATA 0,0,0,0,0,0,21,247,1 6,0,0,100,60,0

静岡の佐藤大輔(M)の「SLのはかないー 生」は、ストーリー(プログラムの構成)がうま いので採用した。プログラムは、たいへん単 純で、音の名前とSOUND文のデータを順 番にREAD文で読みこみ、キーを押すたび にフつの音が順番に出てくる仕組み。

1つ1つの音は作りやすいものばかりなの だが、順番にならべると、

- 1. SLの発車まえの蒸気音
- 2. 汽笛
- 3. ゆっくり走るSL
- 4. ちょっと加速
- 5. スピードが出てきた

7. なぜか爆発/

というわけで、短いSLの一生が終わって しまう、悲しいプログラムなのだった。

ところで、こんにちSLはめったに目にす ることができない。田舎の1両しか走ってい ないような単線でもディーゼル車になってし まった。そういえば、私が小学生のときに学 校の社会見学で国鉄(これもJRになってし まったが)の駅を案内してもらう、というイベ ントがあって、クラス代表の私は蒸気機関車 の蒸気がまに石炭をほうりこむ実習をしたぞ。 蒸気機関車の運転席の横に、蒸気がまにコー クス(上質の石炭)を投げこむスペースがある。 後方のコークスをスコップでかきとり、足元 のボタンを踏みこむと蒸気がまの扉がパカッ と開くので、なかにコークスをほうりこむ。 1か所に固まらないよう、まんべんなく蒸気 がま内にコークスを配分していくのがむずか しい。旧式の水洗トイレのようなレバーをひ っぱると汽笛が鳴るのだが、これがとんでも なく大きな音で耳がつぶれるんじゃないかと 思うくらいだった。なんとなく偉くなったよ うな気分でクラスの連中のところにもどると みんなが私を避けている。なんのことはない、 手足、服から顔まで汚れて真っ黒なのだった。 やれやれ。

『第一次大戦・フォッカーDr.1のコック ピット』東京・鈴木孝則

10 FORI=0T0160:SOUND8,12:SOUN D8,32:SOUND4,5:SOUND6,31:SOUN D9,15:SOUND9,1:NEXT 20 SOUND7, 200: SOUND8, 15: FORI = ØTO254:SOUND1, I:SOUND7, I:NEXT :SOUND7,255 30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8 ,16:SOUND12,200:SOUND13,0

私が幼稚園のときに社会見学で日本陸軍を 案内してもらって、クラス代表の私は紫電改 を運転してアメリカのB29を攻撃……という のはもちろんウソだが、東京都の鈴木孝則 (M)の作品はなかなかリアルなのだ。これま たドラマが感じられる。

ブーンと敵の戦闘機が近づいたところを (行10)、機銃掃射(行20)、敵機は爆発して空 に散る(行30)というわけだ。

行20の機銃の音がポイントで、なぜこんな 音になるかは、行20のNEXTのまえに FOR J=Ø TO 1ØØ:NEXT: とウェイトルーチンを付け加えるとよくわか る。単純なノイズのある。なしをすばやくく りかえすと機銃の音になるのだ。

うーん、音を続けてドラマ仕立てにするの は、ちょっとはやりそうだなあ。

# 『駅の電子音ベル』住所・名前不明(教えてね)

10 FORI=1T060:PLAY"05L64F":NE

JR九州博多駅の電子音ベルに似せたとい うこの音、投稿はがきには「東京周辺のとはち がう音かもしれません」とあるけど、こっちも 同じですよ。書面からすると博多か熊本から このプログラムを送ってきてくれたキミ、は がきに住所も名前も書いてないぞ。この記事 を見たら連絡くださいね。

さて、あまりに単純なこのプログラムです が、やっぱりアイデアの勝利です。だれが聴 いてもなるほどと思うところが強みです。

『ウインカー』長野・Y.E.C. 火野用心

10 MOTOR: FORI = 0 TO 330: NEXT: GOT 010

1月号の「恐怖」でMOTOR命令を使うプ ログラムを紹介したと思ったら、これをウィ ンカーの音に使うプログラムが2本送られて きた。長野のY. E. C. 火野用心(M)のプ ログラムを掲載したが、岡山のA 1 (M)のも のもほとんど同じである。なにしろ「打ちこみ 最低10秒、スペースを入れても32文字」(A1 のコメント)という単純なものだけに当然と もいえる。2人にMの称号を送ることにしよ

「ウィンカーの発する音はリレーの音です。こ のプログラムはMSX内のリレーから音を出 すので、いわば生演奏/」というY. E. C. 火野用心のコメントには納得です。これ以上

にMOTOR命令にピッタリした題名はなさ そうだ。いやいや、ひょっとすると意外な展 開があるかも……。

『高速道路』※神奈川・池田竜也

10 SETBEEP3,4:BEEP:FORI=0T050 0:NEXT:GOTO10

これはMSX2/2+用。MSX2/2+ にはBEEP音を設定するSETBEEPと いう命令があるのだが、これを利用したのが、 神奈川の池田竜也(M)の「高速道路」。トヨタ などの車で高速道路をちょいかっとばすと、 スピードオーバーでこの音が出ます。まった くいっしょなので、編集部のマイカー族はい っせいに笑ってしまった。うーんネタがよい なあ。ちなみに日産の車のスピードオーバー の警告音はブーブーというブザー音でひどく うるさい。警告だから当然か。

# 平和なあまもりから戦争の悲劇ま'

これはじっさいオーバーな表現ではないの だが投稿のレベルが上がって、じょうすにな ってきている。先月号の「てんぷら」は確かに 究極だったのだが、ちょっと光る作品、捨て るにはおしいプログラムが目白押しである。 そこで塾長である私の好み、偏見、思いこみ、 依怙贔屓で3作品を選んでみた。

### 『あまもり』東京・本田登

ND(1) +25) +1:F=INT(INT(1) +25) + 20 0=INT(RND(1) \*64) +1:P=(RND( 1) \*64) +1:Q=INT(RND(1) \*64) +1:A =0+D:B=P+E:C=Q+F:PLAY"R=0:S8M 2900T90L=P;N=A;","R=P;SBT90L= Q; N=B; ", "R=Q; S8T90L=O; N=C; ":G

10 D=INT(RND(1) +25) +1:E=INT(R

OTO10 30 FORI=1TO13:SOUNDI, A(I):NEX



東京には地震が多い。昨年の春ちょっと大 きなのがグラッときたのだが、私の住む豪邸 はその後雨漏りしだしたのである、いやほん とに。採用を決定して現在この原稿を書いて いたら、なぜこの東京の本田登(M)の作品を 選んでしまったのかがわかった。これは期せ ずして私の弱みをついてしまった、というわ け。雨漏りはどうなったかというと、こまっ たなあと思って大工さんを呼んだら「ああこ れね」とかんたんに直ってしまったのにで少 し驚いた。やっぱり餅は餅屋、植木等はおよ

びでない、である。

プログラムのほうは、ランダム関数で休符 の長さ、音符の長さ、音の高さを決めている もので、音をうまく散らすのがポイント。

『みじんこおどり』神奈川・緑茶N.T

10 PLAY"S11M1000T250DCDCDCDCD CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCC","S **BAABAABAABAB** 

20 PLAY"EFEFEFEFEFEFEFEFEFE F","AABAABAABAABAABAA"

30 GOTO10

この神奈川の緑茶N、T(M)の作品を採用 した理由は、単純に私の好みにぴったりたっ た、ということ。はっきりいってエンベロー プ周期とテンポがうまく同期していないので 演奏はちょっとずれているのだが、そこがま た私の好みなのだ。題名がいかにもの雰囲気 だったことも大きい。

# 『つ……墜落だぁぁ//〈撃墜編〉』大阪・ MR.NORA

5 REM to and (REMUSSEE to Crout) 10 FOR I=0 TO 51:SOUND 0,I\*5: SOUND B, 15: SOUND 7,56: NEXT: SO UND 8,16

15 REM ホ\*カ\*ーン

20 SOUND 6,31:SOUND 7,17:SOUN D 12,50:SOUND 13,0:FOR I=0 TO 300:NEXT

25 REM talll... 30 FOR I=12 TO 42 STEP.02:SOU

ND 2,1\*6:SOUND 9,13:NEXT

35 REM ストカトカトーン

40 SOUND 9,0:SOUND 12,255:SOU ND 13,0:FOR I=0 TO 75:FOR C=0 TO 15:COLOR C,C,C:NEXT C,I:C

OLOR 15,4,7

大阪のMR, NORA(N)の作品は規定部 門の「第一次大戦~」の続編といってもいいよ うな内容だ。

撃墜されて飛行機が落下してゆき、最後に 地上に激突して爆発するのだが、この行40の COLOR文が新機軸。地面に激突したとき のイメージを表現している(画面の色を切り 換えているだけですが)ところがすばらしい。 もうひとつ〈海上編〉というのもあって、これ もなかなかの出来だったのだが、視覚効果を 買って撃墜編のほうを採用しました。この方 面も充実してくるといいなあ。

ところで、採用者の名前の最後にあるのは このコーナーでの称号です(下の欄外参照)。 すでに称号を持っている人は、投稿するとき に書いておいてくれるとヒイキします。

# 4月号のお題「現代日本を考える」

お題の予告なのだ。テーマははっきりいっ て社会派ハードボイルド『現代日本を考える』 である。土地問題、リクルート疑惑、原発問 題に環境破壊と文明の末期症状がいたるとこ ろに現れていると思いつつも、MSX2+が ほしかったりする今日このごろ、「ああ、い かにも現代の日本だなあ」とヒザをぽんと打 ちたくなるようなテーマと音を募集します。 自由部門のほうはいつものように自由に作っ て送ってください。しめ切りは1月31日必着。 あて先は、MSX・FAN「ファンダム」内 「サウンドフォーラム」係○○部門(○○に は規定、自由のどちらかを入れる)。あて先 の住所はP55参照。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号は あがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望 のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

# 論理演算子

### 孤独な演算子

論理演算子は孤独である。ロンリー演算子というシャレだが、しかし、まあ孤独である。+、一、\*、・などの算術演算子はふつうの数学とほとんど同じで親しみやすいし、<、>、=などの比較演算子も、真理値という不可思議なものは出てくるけれどまだまだわかりやすい。同じ演算子仲間なのに、AND、OR、XORなどの「論理演算子」はいかにも特別な存在だ。

第一、演算子という名前がつくくせに体はアルファベットだ。 ANDとかORとかいうので、 英語の接続詞なのかと思っていると、いきなりXORなんかが出てきて事態はそうかんたんではないことを教えてくれる。

いざ使おうとして、いろんな 数値で試してみるものの、なぜ そうなるのかはじめはさっぱり わからない。たとえば、

PRINT 2AND60

としてみると、「2」が表示される。なぜ、「2と6」が、2なのか。謎は深まるばかりだ。

# 16桁の2進数に直して演算する

さて、ぐっすり眠れるように 論理演算とはなにかというとこ ろから話をはじめよう。

論理演算とは、真理値の計算のことだ。真理値とは、真(ホント)か偽(ウソ)かの値で、通常、真に1、偽に0という数値が割りあてられる。論理演算では、この1と0しか相手にしていない。10進数が出てきてもいったん2進数(ただし、16桁の2進数)に直してから、1桁ごとに論理演算をしていく。この「1桁ごとに」という点が重要だ。ここが論理演算をわかりにくくしている元凶なのだ。

まともなBASICマニュアルでは、論理演算子を説明する部分で、「真理表」というものを掲載している。真理表と書いていなくても、それぞれの論理演算子の働きを1と0だけの数値で表(表になっていないことも



ちょっぴり孤独な影があって、**幻つも遠くを** 見るような目をしてる論理演算子ってすてき。



多い)にまとめたものがそれだ。 たとえば、ANDの場合、

X	Y	X	AND	Y
1	Ø		Ø	
1	1		1	
Ø	1		Ø	
Ø	Ø		Ø	

というふうにまとめてある。この表で1ANDIの結果が0、 1ANDIの結果が1、と、すべての場合をつくしてあって、 それぞれの論理演算子の働きを完全に紹介しているのだ。

この真理表から、ほかの場合も推定できるようになる。たとえば、最初のほうであげたANDのわけのわからない例「2ANDら」がなぜ2になるのかがかんたんに説明できる。

論理演算の仕組みはこんなに もかんたんである。あまりにも かんたんな仕組みなので、かえ ってピンとこないのだ。はやい 話がこの機能をなんに使ってい いのか、よくわからない。

### 論理演算の使い方の1例

多少なりとも論理学を学校などで習っているなら、ANDが「かつ」、ORが「または」に相当することくらいは知っているだろう。IF文のなかでよく出て

くる、

| F⟨なんたら⟩AND⟨かんたら⟩THEN~

という式は、〈なんたら〉かつ〈かんたら〉が成り立つときにTHEN以下の命令を実行しなさいという意味になることもすぐにわかる。OHも同様だ。この「すぐにわかること」と真理値との関係が、ちょっとわかりにくいのだ。

〈なんたら〉や〈かんたら〉にはふつう関係式が入る。関係式は真のときー1の値を持ち、偽のとき0の値を持つ(なぜ、1でなくー1なのかは12月号で説明した)。

これを応用したのが、はじファンの「4方向改造リスト」に出てくる「(S=7ANDX>1)」という部分だ。「S=7」、「X>1」という2つの関係式をANDで結ぶと、2つの式の真偽に応じて、この式全体が-1かりになる。この数値を座標計算にうまく利用しているわけだ。この方法は、ファンダム掲載のプログラムではほとんど公式的に使われている。

では、論理演算はこのくらいしか使い道がないのか、というとそんなことはない。ANDを使った「ビットマスク」という技と、ORやXORを使った「文字パターン定義」などは、いろんなところに顔を出している。

ビットマスクとはなにか、論理演算を使った文字パターン定義はどうやるのか、ANDやO 日以外の論理演算はいったいなにものなのか、謎は謎を呼び、次号に続く。

# FMパックとMSX2+のHow to FM音源 このページは要回です!

# PLAY#EZ-Son



第1回はドラマー編ということで、リズム音に焦点をあてて、リズム音用MMLでドンチャカプログラムしてみた。今回はそこそこミュージシャン編ということなので、FM音源をフルに使って音楽をプログラムしてみようというお話。

# MSX-MUSICの攻略法

音楽のプログラムが自由自在 になるには、おおまかにいって つぎの4つのステップを攻略し なければならない。

(1)拡張BASIC (FMパックや MSX2+のFM音源をプログラムできるように作った命令のこと)の楽音用MMLを理解する

(2) 譜面を読めるようにする (3) 音楽をプログラムする場合の テクニックを身につける (4) リズム音との組み合わせのコ ッをつかむ

(1)はあたりまえですね。ふつうのBASICでPSGを扱う場合と重なるものと、拡張BAS

I Cで新しく出てくるものがあるのだが、このさい区別せずにまとめて説明することにしよう。

(2)は、譜面をたよりにせずに直接プログラムする、という道もあるのだが、クラシックの曲を打ちこみたい、といった場合には必要だ。いやなに、譜面をMMLに置き換えるだけのことで、べつにむずかしくはない。

(3)はMMLを文字変数に入れて使う、といったテクニック。 (4)はリズム音を用いる場合の基本的なアレンジについての説明だ。

では、(1)と(2)をまとめて説明 することにしよう。

# 演奏プログラムのはじめの一歩

# **■CALL MUSIC**

FM音源用のMMLで音を出すには、まずCALL MUSICの命令でFM音源をどのように使うかを決めなければなりません。音楽プログラムの最初には、かならずこの命令がくるわけだ。たとえば、

CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1)

といった形になる。カッコの中

身はなにかというと、最初の1はリズム音を使うかどうか。1で使用可、0だと使えない。そのつぎの0は機能なし。MSX-AUD1のなごりだろう。このあとに1がならんでいるのはFM音源のチャンネル数で(チャンネル数ぶん違う音を出せる)、使うチャンネルの数だけ1をならべる。リズム音を使う場合は6チャンネルまで、使わな

# 図B PLAY#文の使い方

0 でPSG、2か3で、 FM音源とPSGが鳴る CALL MUSIC命令で設定したチャンネル数 だけ楽音のMMLをならべられる

PLAY#2,"MML1",....."MMLn.""リズム音用MML", "PSG用MML1","PSG用MML2","PSG用MML3"

リズム音を使っているときは楽音のあとにならべる —— さらに3チャンネルぶんPSGのMMLをならべることができる

い場合は9チャンネルまで使える(図A参照)。リズム音を使わずに楽音だけ9チャンネル使う、 というときは、

GALL MUSIC(0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

となる。

### ■PLAY#

CALL MUSIC命令でチャンネル数を設定したら、つぎにPLAY文で実際の演奏をさせるのだが、FM音源を使う場合は図Bのような形にする。いちばん重要なのは「#2」という

ところ。これを省略したり「#0」 としてしまうと、FM音源は使 用されずにPSGだけが鳴る。 #2のあとは、FM音源の各チャンネルのMMLを順番にならべ ていく。CALL MUSIC命令 で設定したチャンネルの数だけ MMLをならべ(省略する場合 は、""をはさむ)、そのあとにリ ズム音用のMMLを置く。さら にこのあとに、PSG用のMM Lを3チャンネルぶん付け加え、 最大12音を同時に鳴らすことも 可能だが、まあここまでやる人 はすくないでしょう。

# 拡張BASICのMML

ではMMLの説明に移ろう。 実際にプログラムを打ちこんで 音を出しながら読み進めるとわ かりやすい。

まず、LIST 1。行10でチャン ネル設定、行20のPLAY#文で 音を出している。「@(数字)」は音色の設定用で、LIST2のように ①から63まで番号順に音を出してみると(P82の音色データー覧表と見比べてみよう) どんな音が入っているのかわかる。ちなみに「@」のあとの「= +:」は、(数字)を変数の内容で設定する使い方だ。「CDEFGAB」という音名(音の高さ)は、図Cのように楽譜と対応し

# 図A●CALL MUSIC命令の使い方

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

リズム音を使うときは1、使わないときは0 意味がないけどかならず置く

FM音源のチャンネル数ぶんIを置く。リズム音を使うときは6、使わないときは9個まで置ける

# LIST 1 ●ドレミファソラシ♪

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1) 20 PLAY #2,"@1CDEFGAB"

# LIST2●とりあえず音色を聞こう

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)

20 FOR I=0 TO 63:PRINT I:PLAY #2,"@=I;CD EFGAB":NEXT

\*行10の最後にある「CALL BGM(0)」というのは、PLAY #文の実行が終わるまでつぎの命令を実行しないようにする命令だ。



### ている。

LIST3は音量設定のコマンド「V」の値を D~15まで変化させながら演奏させている。だんだん音が大きくなります。

LIST4は音の長さを設定する「L」コマンドの説明用。図口のように絵にするとわかりやすい。ちなみに、音の長さを設定するには、Lのほかに、音名のあとに直接(数字)を付けるやり方もある。「CB」とか「Clらと書かれているのがそれ。Lの指定がそれ以降の音すべてにかかるのに対し、(数字)による指定は直前の音にだけ有効(図E参照)だ。音の長さの部分的な変更に(数字)、全体的な指定はしを使うと便利。

つぎのLIST5は音の長さの 割合を決める「Q」コマンド。音 を区切って演奏するスタッカー トなどの表現に使う。

LIST6は休符(R)、符点(ピリオド)、タイ(&)、連符({}(数字))の説明用。

休符は初期値が「R4」で、これ以外の長さはRのあとに(数字)を置いて指定する。(数字)と長さの関係はLと同じ。

符点は音符や休符の長さを 1.5倍にする。

タイは前後の音をつなぐコマンド。「A 1&A 1&A 1&A 1&A 1&C 1。」というように、1小節以上の長さでつなぐこともできる。

連符で、「{} n」と指定されていると、n分音符を {} のなかの音符の数で等分して演奏する。ちなみに、Lで連符にあわせた長さを指定しても同じ効果がある。

LIST 7ではオクターブ(音の高さの範囲)を設定する「O」コマンドと、オクターブを1つ上げる「>」コマンド、同じく1つ下げる「<」コマンドが出てくる。>やくは、「>>」とか「くく」というふうに重ねて使うことができるが、O1より低くなったりのラスクラーでは、「Illegal function call」というエラーが出るので注意。

LIST8は演奏の速さを決めるテンポ(T)と、音を半音下げるフラット(-)、半音上げるシャープ(+か#。どちらでも機能は同じ)が出てくる。これらは楽譜で使う記号とよく似ているのでわかりやすい。

音の高さは、LIST9のようにNコマンドで直接指定することもできる。「O4C」が「N36」と同じで、Nのあとの(数字)を変えると、半音単位で音の高さが上下していく。

リスト10は音量を細かく設定する「@V」コマンドの説明用。

このほかに「M」、「S」、「@W」 というコマンドもあるが、これ らのコマンドはあまり使わない ので省略する。

# LIST3●音量を調べる

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 15:PRINT I:PLAY #2,"V=I;CD
EFGAB":NEXT

# LIST4●Lコマンドと音の長さ

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"a0V8L16CCCC8CCC8CC8C8C8C8CC"





# I IST5●Qコマンドと音の歯切れ

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2, "a9V8L2Q1CQ2CQ3CQ4CQ5CQ6CQ7CQ8C"

## LIST6●休符、ピリオド、タイ、連符

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"01V8L8CCR8CR4DDL4E.E.EL8FFF&
FF&F&FFL4GG{GGG}G(AAAA)A(BBBBB)2B"

# LISTフ●オクターブの指定の仕方

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"01V8L804CDEA06CDEA02CDEA08CD
EA<CDEA<<<CDEA>>CDEA

# LIST8●テンポとフラットとシャープ

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L804T120CE-GE-T180CEG+EC
EG#ET60CEGE"

### LIST9●Nコマンドの使用例

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1) 20 PLAY #2,"@0V8L204T120N48N60L4N59L8N55 N57L4N59N60"

### LIST10●@Vコマンドと音量

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 127:PRINT I:PLAY #2,"L16aV
=I;C":NEXT

# PLAY#是且一部的句

# 楽譜をMMLにする

さて、ここまででMMLの説明はひととおり終わったのだが、譜例1のような和音を演奏するにはどうしたらいいのだろうか。それには、FM音源のチャンネルを3つ使えばいいのだ。つまり、譜例1の下のように、単音の楽譜3つに分けて、それぞれ別々のMMLに変換するというわけ。譜例1をプログラムするとLIST11のようになる。

では、譜例2に挑戦しよう。 まず、見慣れないのが下段のへ 音記号。音の高さは図Fのよう になる。ただし、音の高さは音 色によって違ってきたりもする ので、オクターブの設定は耳で 聴いて気持ちのよい範囲にする のが正解だ。

もうひとつのポイントは調性記号(楽譜のはじめに出てくる # や b のこと)。ここではCとF の位置に#が付いているので、臨時記号(小節のなかに出てくる

#やりやりがないかぎり、Cと Fの音は、つねにC+、F+と なる。

譜例2は4つ音を使っている ので、いちばん低い音をチャン ネル1とし、和音は高いほうか らチャンネル2、チャンネル3、 チャンネル4としてそれぞれを MMLに置き換えてみると、 LIST12のようになる。

さて、PLAY # 文では各チャンネルのMMLを順番にならべていくので、チャンネルが多いと1 行に入る限界の254文字をオーバーしてしまう。それに、くり返しが多いと、同じMMLを何回も打ちこむことになる。そこで、LIST13のようにあらかじめMMLを文字変数に入れておくのがよい。プログラムにつきものの打ちこみ間違いを探すのにも、文字変数ごとにチェックしていくことができるので便利だ。

# 『ジムノペディ』を打ちこむ

基本原理がわかったところで 譜例3のエリック・サティ作曲 「ジムノペディ」を打ちこんでみ ることにしよう。プログラムに して40行くらいなので、たいし た量ではない。次ページの LIST14を打ちこんで鳴らして みれば、音のきれいさにちょっ とびっくりするはず。ポイント をいくつか解説しておこう。 楽譜で、和音の音数がいちばん多いところを探すと、7音同時に鳴っているところが2つある。行10のCALL MUSIC命令を見ると、リズム音なしで9チャンネルぶんフルに使えるようにしてあるので、ベース音(いちばん低い音)とメロディは、同じデータを違う音で鳴らすことにする。音を2つ使うと、単音

# 

# LIST11●譜例1のプログラム

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1) 20 PLAY #2,"@104CDEFG","@104EFGAB","@104 GAB>CD"





# LIST12●譜例2のプログラム

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@3602L2G.D.G.D.","@3604L2RF+
RF+RF+RF+","@3604L2RDRC+RDRC+","@3603L2R
BRARBRA"

# LIST13●譜例2のプログラムの文字変数版

- 10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
- 20 A\$="@3602L2G.D.G.D."
- 30 B\$="@3604L2RF+RF+RF+RF+"
- 40 C\$=" @3604L2RDRC+RDRC+"
- 50 D\$="@3603L2RBRARBRA"
- 60 PLAY #2,A\$,B\$,C\$,D\$



よりも太い音で存在感も強くな るし、音色も新しくなる。ベー スはAS、メロディはESでプ ログラムしているのだが、行320 を見るとわかるように、ベース にはエレキベースとビブラフォ ンを、メロディにはエレクトリ ックピアノとフルートの音をそ れぞれ重ねて使っている。この 重ね技は、いわばFM音源の必 殺テクニックとでもいうべきも ので、音の組み合わせによって 思いもよらない新鮮な音色を作 ることができる。このメロディ パートでいろいろためしてみる とおもしろいと思う。

残りの和音の部分は、高いほうからB串、C串、C串となっていて、音数の多いところだけF串、G串を用いている。まあこれはプログラムする人が自分にわかりやすいように選べばいいのだが。なお、和音の部分の音色はすべて音色番号16のビブラフォンを使っていて、音色の性格上、1オクターブ高くプログラムしている。

さて、楽譜のほうにもどって、 これだけの長さのものを一度に はプログラムできないので、全 体を①~⑤の5つの部分に分け

打ちこみ方としては、A1\$ ~E1\$までの①の部分ができあがったら、とりあえず音を出してエラーがないかどうか、きれいに響くかどうかを確認するといい。すべていっきに打ちこんでしまうと、どこが間違っているのかわからなくなってしまいがちだ。部分ごと、できれば1つの文字変数ごとに確認していくのが好ましい。和音の部分でオクターブが間違っている場合などはなかなか見つからない。

なお、行320では、チャンネルでとのテンポ、音色、音量をまとめて設定している。曲のテンポや各チャンネルの音色、バランスを変えたいときはこの行をいじればいい。とくにテンポは、すべてのチャンネルを「T=T;」としているので、「T=66」の値を変えるだけで演奏のテンポを変えられる。

# リズム音と組み合わせる

では、最終コーナーのリズム 音との組み合わせにうつろう。

現在のポピュラーミュージックでは、ドラムセットとベースにコードを重ね、メロディを乗せる、という考え方が一般になっている。ベースとドラムの組み合わせはポイントになるところなので、いくつか例をあげることにする。サンプルを聴いてコツをつかんでね。

### ■8ビートの例

譜例4はベースとドラムの組み合わせで作った、標準的な日ビートの例。これをプログラムにするとLIST15のようになる(ドラム譜の読み方は前号参照)。

### ■16ビートの例

つぎの譜例5は同じくベース とドラムの16ビートのパターン。 音符が8分音符から16分音符へ と細かくなって、16分音符が基



# LIST14●『ジムノペディ』のプログラム

10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1) 20 A1\$="03L2G.D.G.D.G.D.G.D.G.D.G.D." 30 B1\$="05L2RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF F+RF+RF+' 40 C1\$="05L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR C+'50 D1\$="04L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA" 60 E1\$="O6L4R2.R2.R2.R2.R4F+AGF+C+<B>C+D <A2.F+2.&F+2.&F+2.&F+2." 70 A2\$="G.D.G.D.F+.<B.>E.E.D." 80 B2\$="RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+R2.RGRD2" 90 C2\$="RDRC+RDRC+RC+RDR<BR>DR<A> 100 D2\$="O4L2RBRARBRARARBRGRBRF" 110 E2\$=">RF+AGF+C+(B>C+D(A2.>C+2.F+2.(E 2.&E2.&E2. 120 A3\$="<A.>D.D.D.D.D.D.D.D.D." 130 B3\$="RERERERDRDRFRERERDRD" 140 C3\$="RCR<BRBRARAR>CRCR<BRARA" 150 D3\$="RARGRGRERF+RARARGRERF+" 160 E3\$="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B >D2.&D2D" 170 F3\$="R2.R2.R03DRCRCR2.R2.RDRCRC" 180 A4\$="E.F+.<B.>E.E.E.A.D." 190 B4\$="RGRF+RF+RARARD4G4A2.A2." 200 C4\$=">RERC+RDRERF+R<A4>D4E2.F+2." 210 D4\$="RBRARBR>C+RC+R01B4>B4>C2.D2. 220 E4\$="G2.F+2. < B4A4B4 > C+4D4E4C+4D4E4 < F +2.>C2.D2. 230 F4\$="R2.R2.R2.R2.RARRE4G2.D2." 240 G4\$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.O1A2." 250 A5\$="E.E.E.E.E.E.A.D." 260 B5\$="RGRARFRARARD4G4A2.A2." 270 C5\$=">RERFRCRERFR<A4>D4E2.F2." 280 D5\$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>C2.D2." 290 E5\$="G2.F2.<B4>C4F4E4D4C4E4D4C4<F2.> C2.D2." 300 F5\$="R2.RAR2.R2.RARRE4G2.D2." 310 G5\$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A2." 320 T=66:PLAY #2,"T=T; @12V6","T=T; @16V15 "T=T: @16V11", "T=T: @16V11", "T=T: @16V11" "T=T; a42V15", "T=T; a3V12", "T=T; a16V11", " T=T: 016V11 330 PLAY #2,A1\$,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,E1\$ 340 PLAY #2,A2\$,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E2\$,E2\$ 350 PLAY #2,A3\$,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,E3\$,E3\$, F3\$ 360 PLAY #2, A4\$, A4\$, B4\$, C4\$, D4\$, E4\$, E4\$, F4\$,G4\$ 370 PLAY #2, A1\$, A1\$, B1\$, C1\$, D1\$, E1\$, E1\$ 380 PLAY #2,A2\$,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E2\$,E2\$ 390 PLAY #2,A3\$,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,E3\$,E3\$, F3\$ 400 PLAY #2,A5\$,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,E5\$,E5\$,

# LIST15●8ビートのプログラム

F5\$,65\$

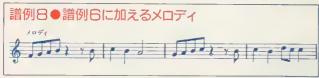
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1\$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8D>DR8C"
30 G1\$="BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8BH
8H8BH8SH8SH16S16"
40 PLAY #2,"a23T16003L8","","","","","","",""
7T160"
50 PLAY #2,A1\$,"","","","","G1\$
60 G0T0 50

# PLAY#121一岁9夕











準のリズムになってくる(プログラムはLIST16)。

# ■ディスコっぽいパターン 譜例らはディスコっぽい16ビートのパターン。よくあるやつですね(LIST17)。

# ■コードや伴奏を加える

ではつぎにコードや伴奏のパターンを加えてみよう。

譜例6のパターンに譜例7のようなコードを加えてLISTI8 のようにすると、うむむ、だんだん本格的になってきた。ドラムやベースとコードなどの伴奏パターンの組み合わせにはちょっとしたセンスがいるが、これは好きなCDなどでふだんから

チェックしておくとよい。

さらに譜例8のようなメロディを加えれば曲の一部としては完成形。伴奏は同じパターンのままメロディに3つの文字変数を使っている(LIST19)。

### ■日ビートを発展させる

では、譜例4の8ビートを発展させてみよう(LIST20)。 伴奏とメロディは譜例9のものだが、ちょっと凝ってメロディが輪唱になるように、行90と行100で、

### "R2"+E\$

というふつうにプログラムしている。MMLと文字変数を組み合わせるやり方で、これを「"円

# LIST16●16ビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1)

20 A1$="GBGG>G<GBGGBGG>G<GBG"

30 G1$="BH8BH16B16SH16B16H16B16BH8BH16B1

6SH16B16H16B16"

40 PLAY #2,~23T12002L16",~",~",~",~",~",

,~T120"

50 PLAY #2,A1$,~",~",~",~",G1$

60 GOTO 50
```

# LIST17●ディスコっぽいパターンのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
40 PLAY #2,"@12T15002L8","","","","","","","",""
50 PLAY #2,A1$,"","","","","",G1$
60 GOTO 50
```

# LIST18●譜例日に譜例フの伴奏を加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
70 PLAY #2,"a12T15002L8","a26T15005L8","a8T15005L8","a8T15005L8",",",",",",",",",",G1$
90 GOTO 80
```

# LIST19●譜例6に伴奏とメロディを加えたプログラム

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 E1$= "FGABR4.B":E2$=">C4<B4A2":E3$=">
C4<B4>DCC<"
70 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
80 PLAY #2, "a12T15002L8", "a26T15005L8","
a8T15005L8","a8T15006L8","a15T15006L8V11
","@39T150O6L8V11","T150"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
100 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,E2$,G1$
110 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
120 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,E3$,G1$
130 GOTO 90
```

# LIST20●Bビートに伴奏とメロディを加えたプログラム

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)

```
20 A1$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8D>DR8<"
30 B1$="RF&F&FRG&G&G": B2$="RA&A&ARG&G&G"
40 C1$="RA&A&ARB&B&B":C2$="R>C&C&CR<B&B&
R"
50 D1$="RD&D&DRE&E&E":D2$="RF&F&FRE&E&E"
60 E1$="FGAB>C4<BAB>C<BA":E2$=">DCDC4<BA
FGA>EC<"
70 G1$="BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8BH8SH8BH
8H8BH8SH8H8"
80 PLAY #2,"@23T16003L8","@16T16005L4","
a16T16005L4","a16T16006L4","a36T16005L8"
,"@24T16005L8","T160"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"R2"+E1$,
G1$
100 PLAY #2,A1$,B2$,C2$,D2$,E2$,"R2"+E2$
, G1$
110 GOTO 90
```

### LIST21●ちょっとレゲエっぽい3連ノリのプログラム 10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1) 20 G1\$="V15S12S12B12BM4" 30 A2\$="AR6A12>A6A12R6G12RFEF(" 40 B2\$="RARARARA" 50 C2\$="RERERGRG" 60 D2\$="RCRCRCRC" 70 G2\$="V10H6H12H6H12BH6H12H6BH12H6H12H1 2S12H12H6H12H12B12BH12" 80 A3\$="F&F6F12RRG&G6G12" 90 B3\$="RARARGRR" 100 C3\$="RERERDRR" 110 D3\$="RCRCR<BRR>" 120 G3\$="BH6H12H6BH12H6H12H6H12BH6H12H6B H12S12M12B12BC4 130 A4\$="R6F12A>C<FR6G12B>D<G" 140 B4\$="Q3R12G6G6A12RRR12A6A6B12RR" 150 C4\$="Q3R12E6E6F12RRR12F6F6G12RR" 160 D4\$="Q3R12<B6B6>C12RRR12C6C6D12RR" 170 G4\$="H6H12H6H12BH6H12H6H12H6H12H6H12 BH6H12H6H12" 180 A5\$="E6E12RRE6E12RRRR" 190 B5\$="F+6F+12RRF+6F+12RRRR" 200 C5\$=">C6C12RRC6C12RRRR<" 210 D5\$="D6D12RRD6D12RRRR" 220 G5\$="H6H12H6H12BH6SH12SH6H12H6H12H6H 12B12S12B12M12MS12MBS12" 230 PLAY #2, "@12T16002L4V8", "@14T16005L4 Q2","@16T16005L4Q2","@16T16005L4Q2",""," ',"V10T160" 240 PLAY #2, "", "", "", "", "", "", G1\$ 250 PLAY #2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,"","",G2\$ 260 PLAY #2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,"","",G3\$ 270 PLAY #2,A4\$,B4\$,C4\$,D4\$,"","",G4\$ 280 PLAY #2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,"","",G5\$

MML一覧表

290 GOTO 250

文字	意味	値の範囲と初期値
V [数字]	音量の設定	0 ≦(数字)≤15( ∨ 8)
L〔数字〕	音の長さの設定	≤(数字)≤64(L8)
Q〔数字〕	音の長さの割合の設定	I≦(数字)≤8(Q8)
0〔数字〕	オクターブの設定	Ⅰ≦[数字]≦8(04)
>	オクターブを1つ上げる	
<	オクターブを1つ下げる	
T(数字)	テンポの設定	32≦(数字)≦255( T  20)
N〔数字〕	[数字]で指定された高さの音を発生する	
R[数字]	休符の設定	I≦(数字)≦64(R4)
A ~ G	音名(音の高さを決める)	
+, #	音を半音上げる	
-	音を半音下げる	
・(ビリオト)	音符や休符の長さを1.5倍にする	
= X ;	バラメータを変数 X で設定する	
&	タイ (前後の音をつなぐ)	
〔数字〕	連符、(数字)分音符を     中の音符の個数で等分した音を発生する	1≦(数字)≤64
@ [数字]	[数字]番の音色に切り替える	0 ≤(数字)≤63
@ V [数字]	音量を細かく設定する	0≤(数字)≤127
∅ W (数字)	[数字]で指定された長さだけ状態を維持する。	≤(数字)≤64

16"」くらいにすると、ディレイとかコーラスといった別の効果が生まれる(同じ音色にしておくと効果的)。

### ■レゲエっぽい3連ノリの曲

さて、最後のLIST21は、ちょっとレゲエっぽい3連ノリの曲。ドラム、ベースとギターっぽいバッキング(バックの人たち)のパターンがプログラムされていて、メロディの部分が 2チャンネルぶん残っているので、自分で工夫してメロディを作ってみるとおもしろいだろう。そのときは、ES、FSといった文字変数を使って、行250~行280の「""」の部分をESとFSにすればいい。

### ■最後にひとこと

え一、FM音源の入門講座はこういう早足で終わる。まあ、このスピードで完璧に理解するなどという神業を期待しているつもりではないが、サンプルの

リストを打ちこんで鳴らし、ちょっと変えて鳴らしなどといろいろいじって、FM音源用のMMLに自分を慣らすと、神はこっちを振り向くかもしれない(じつはちゃんと期待している)。さて、下にある2つの表で締めることにしよう。MML一覧表はFM音源の楽音用MMLのコマンドをまとめたもの。ドラマー編のリズム音用MMLの一覧表とあわせれば、FM音源用MMLの一覧表になる。音色データー覧表はP78のLIST 2を

聴きながら見るといい。どんな 音色があるのかよくわかる。ち なみに、音色番号63の「無音」と いうところは、ユーザーが自分 で作った音色をCALL VO ICE COPYという命令で 定義できるところ。定義の仕方 などは、来月号のこのページで じっくりやってみたいと思う。

一音色の一覧表

それではまた。

	自己の	見衣			
音色番号	音色名	音色番号	音色名		
0	ピアノ	32	ピアノ 3		
1	ピアノ 2	33	ウッドベース		
2	バイオリン	34	サンツール 2		
3	フルート Ι	35	ブラス		
4	クラリネット	36	フルート2		
5	オーボエ	37	クラビコード 2		
6	トランベット	38	クラビコード 3		
7	パイプオルガン I	39	琴 2		
8	シロフォン	40	バイブオルガン 2		
9	オルガン	41	RohdsPL(エレクトリックヒアノ)		
10	ギター	42	RohdsPR(エレクトリックピアノ)		
. 11	サンツール	43	チャーチオルガンL		
12	エレキベース	44	チャーチオルガン R		
13	クラビコード Ι	45	シンセ・バイオリン		
14	ハーブシコード	46	シンセ・オルガン		
15	ハープシコード 2	47	シンセ・ブラス		
16	ビブラフォン	48	ホルン		
17	琴!	49	三味線		
18	太鼓	50	マジカル		
19	エンジン	51	フワワ		
20	UF0	52	ワンダーフラット		
21	シンセサイザベル	53	ハードロック		
22	チャイム	54	マシーン		
23	シンセ・ベース	55	マシーン V		
24	シンセサイザー	56	コミック		
25	シンセ・ドラム	57	SE-コミック		
26	シンセ・リズム	58	SE-レーザー		
27	ハーモ・ドラム	59	SE-ノイズ		
28	カウベル	60	SE-星 I		
29	ハイハット	61	SE-星 2		
30	スネア・ドラム	62	エンジン 2		
31	バス・ドラム	63	無音		



# 雪アング

より充実した誌面 なさん 提供するため、以下のア 一答は必 トを実施し きす。 ず右のとじこ をご利用 ください。

回答していただいた方のなか から抽選で45名様(各ソフト3 名様)に今月号で紹介したソフ ト(プレゼントリスト参照)を差 し上げています。締め切りは1 月31日必着。当選者の発表は3 月日日発売の本誌4月号の欄外 でおこないます。

# ■アンケート

● あなたの持っているMSX は次のどれですか。いずれかの 番号を丸で囲んでください。2 台以上持っている場合や増設日 AMをつけている場合は数字の 大きいほうを答えてください。 ()MSX(RAM8K)

@MSX(RAMI6K)

@MSX(RAM32K)

@MSX(RAM64K)

SMSX2(VRAM64K)

@MSX2(VRAM128K) ⑦MSX2+ ®持っていない

② 今後、MSX2+を買う予 定はありますか。 ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っている ものはどれですか。持っている もの全部に丸をつけてください。 ①ジョイスティック

②ディスクドライブ(外づけ) ③ディスクドライブ(内蔵型)

④プリンタ ⑤データレコーダ (オーディオ用テープレコーダ を代用しているばあいも含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス 9ハンデ ィー・プリンタ ⑩持っていな い のその他(具体的に記入し

てください)

4 近々、何か周辺機器を買う 予定はありますか。ハイ、イイ エで答えてください。あるとす ればそれは何ですか。③の番号 で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次 のなかから選んで、興味のある 順に4つまで番号で記入してく ださい。

①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ❸ビジネス ⑨学習 ⑩その他

る 表 1 のソフトのなかで次に 買おうと思っているゲームを1 つだけ番号で答えてください。

・ 表 1 のソフトのなかで本誌 で特集してほしいゲームを3つ まで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あ なたが実際に遊んでおもしろか ったものを3つまで番号で答え てください。

 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役に 立った)記事を3つまで番号で 答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち 読んでつまらなかったものを3 つまで番号で答えてください。

あなたが持っているMSX、 MSX2以外のパソコンゲーム 機はどれですか。いずれかの番 号に丸をつけてください。 ①ファミコン ②セガマークIII 系 ③メガドライブ ④PCエ ンジン ⑤PC88系 ⑥PC98 系 ②FM7/77系 @X1系 ⑤そのほか(具体的に記入) ⑩ どれも持っていない

● あなたがふだんよく読む雑 誌を表3のうちから3つまで番 号で答えてください。

# プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート 回答ハガキに記入してください。

それそれのソフトの詳細は各掲載

プレゼントゲーム名	No	ブレゼントゲーム名
レイド,ク2~ラスト・アタック~・・・6 スーパー大戦略 ・・・・12 マスター・オブ・モンスターズ ・・・20 きまぐれオレンジロード ・・・28 真・魔王ゴルベリアス ・・・112 POWERFULまあじゃん 2 ・・・・114 サイコワールド ・・・・・・・・・・116 雀豪① ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9 10 11 12 13 14 15	コナミゲームコレクションVol 4 ······· 118 ケンベレンチェス ··· 119 新九玉伝 ··· 120 エグザイル ··· 121 白夜物語 ··· 122 中華大仙 ··· 123 THEマガジンティスクスペシャル ··· 124

# 〈表2〉今月号の記事

<FAN ATTACK>レイドック2~ラストアタック~ < FAN ATTACK > スーパー大戦略 <FAN ATTACK>マスター・オブ・モンスターズ <FAN ATTACK>きまぐれオレンジロード

ゲーム十字軍 FFB <ファンダム>ゲームブログラム <ファンダム>はじめてのファンダム

<ファンダム>MSXサウンドフォーラム <ファンダム>ファンダムハウス HOW TO FM音源

LINKS INFORMATION PAGE

< FAN RADAR > GCARD ゲーム百字軍 15

<FAN NEWS>真・魔王ゴルベリアス 16

<FAN NEWS>POWERFULまあじゃん2
<FAN NEWS>サイコワールド 18 < FAN NEWS > 雀豪①

<FAN NEWS>コナミのゲームコレクションVol. 4 20 <FAN NEWS>ケンベレンチェス

<FAN NEWS>新九玉伝 <FAN NEWS>エグザイル

<FAN NEWS>白夜物語 <FAN NEWS>中華大仙 <FAN NEWS>T & E マガジンディスクスヘシャル 27 DS fan

ON SALE COMING SOON

FAN CLIP

特製ディスク・ステッカー

# 〈表3〉雑誌

MSXマガジ コンプティーク テクノポリス

ポプコム

マイコンBASICマガジン ログイン

その他のバソコン雑誌 ゲームボーイ

ハイスコア ファミコン必勝本 ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン 13 働ファミコン

その他のファミコン雑誌 15 PC Engine FAN 16

月刊PCエンジン 18 **MPCエンジン** 

# 〈表1〉ゲームソフト

### ゲーム名 ゲーム名 No. 26 コナミのゲームコレクションシリーズ アークス R-TYPE(アールタイプ)

28 ゴーファーの野望~エピソード[[~ 3 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

4 阿佐田哲也の A 級麻雀

アルギースの翼 6 アレスタ

No.

イース 8 イース [[

9 ウィザードリィ

10 ウルティマ [ エグザイル2

12 F-Iスピリット

13 F-Iスピリット3 Dスペシャル

14 王家の谷・エルギーザの封印

15 ガリウスの迷宮

きまぐれオレンジロード 17 ぎゅわんぶらぁ自己中心派

18 クインブル

19 孔雀王

20 グラディウス 2 21 クリムゾン

22 グレイテストドライバー 23 激走ニャンクル 24 ケンペレンチェス

25 コナミの占いセンセーション

27 琥珀色の遺言

29 魂斗羅(コントラ) 30 サイオブレード

31 ザナドゥ 32 沙羅曼蛇

ザ・リターン・オブ・イシター 33

34 三国志

THEプロ野球激突ベナントレース 35 36 写真館III

37 シャロム 38 雀豪①

39 死霊戦線

40 死霊戦線 2 41 真・魔王ゴルベリアス

42 新九玉伝 43 スナッチャ

44 スーパー大戦略 45 ゼビウス~ファードラウト伝説~

46 センターコート 47 ソープランドストーリー

48 大戦略 49 中華大仙

50 T&Eマガジンディスクスペシャル

### ゲーム名

51 ディスクステーション各号

52 ドラゴンクエストII

53 抜忍伝説

No.

54 信長の野望く全国版>

55 ハイドライド3 56 牌の磨術師

57 POWERFULまあじゃん2

58 原宿アフタダーク

59 パロディウス 60 白夜物語

ファミリースタジアム 61 62 ファンタジ

ファンタジーII 63

フィードバック 64 65 プレイボールII べんぎんくんwars 2 66

67 マイト・アンド・マジック マスター・オブ・モンスターズ

68 69 めぞん一刻

70 めぞん一刻・完結篇 メンバーシップゴルフ

72 妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン 73 レイドック2~LAST ATTACK~

75 ワールドゴルフ!!









- ●3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- ●FM音源対応(全14曲)

定価9,800円











ロマンに満ちた大正の光と色を映す、〈1920シリーズ特製絵はがきセット〉。

- ●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
   092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
   上記時間外はくリバーヒル情報局)よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
   ●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴 1-1-10 天神シルバービル7F ₹810 TEL 092-771-3217



めーみそコネコネ 



# 勇者よ、闇の時流を斬り裂け!

暗黒の嵐。醜悪な笛の音。邪悪と絶望の魔王が出現し、王国を閣の深淵に引きずりこもう とする。旅の騎士ケレシスは絶望と挫折を打ち砕き、魔物うごめく破滅の谷へと向かう!



MSX 2 MSX 2十 VRAM 128K MSX AUDIO 対応

**3枚組 □ → ¥7,800 好評発売中** 

株式会社 コンリピイリレ

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005号

ディスクステーション Disc DS#3 station

ナムコ ファミリースタジアム

(ホームラン競走)

BIT2 秘録 首斬り館(デモ)

ブレイングレイ 妖怪変紀行(デモ) コンパイル

真・魔王ゴルベリアス (縦スクロール面)

魔導師ラルバ3

2枚組 1,980円 2月8日発売

MSX 2 MSX 2+ ZDD VRAM 128K MSX AUDIO



MSXマークはアスキーの登録商標です。

# ディスクステーション Disc スペシャル春号 DS #SP station

なんと3月8日に、ディスクステーションのスペシャル号 が出てしまうというお知らせだあっ。

①妖怪平安京(アドベンチャーゲーム)

②ランダーの冒険(RPG)

3スペシャルディスク(何が入っているかはお 楽しみ / )

3枚のディスクに、3冊のマニュアルが付いて、お値段は たったの3,980円/DSの読者ちゃん達から送られてきた プログラムも盛り沢山で、こりゃ一貫わない奴は大バカ ボン野郎だな。これを買わずして、MSXのソフトの事 を語るなかれってな位の代物だぜ。買えよ。

3枚組 3,980円 3月8日発売

MSX 2 MSX 2+ 2DD VRAM 128K MSX AUGIO



Phone: 082-263-6006 :082-263-6049 Fax

# バックナンバーのお知らせ

980円 DS#O DS#1 1,980円

DS#2 1,980円

通信販売かハイテクゆうパックで買ってね。それと、 この本が出る頃には、TAKERUでも、DS=O ·DS#1が、買えるようになっていると思うので、 そちらの方もよろしくね。(人にお願いする時は、い きなり低姿勢になる私)

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、 商品の定価+送料200円(速達なら400円)を、商品名、 あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持ってい るMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いた ものと一緒に送って下さい。きれーなお姉さんの写 真も一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

# ノイテクゆうバック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、 会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料 金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品 が一週間位で届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ち 遠しくなるね。



た。なば、文字と絵では。同じスペースの中で表現でき 情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与え 情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然 に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。 つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることがで きるわけだ。だから動くことは、快感なのである。快感 とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っ ていける。そういう意味で"絵が動けば、物語も動く" なのである。









サイオフレードは、全編アニメーションが最大 シナリオが言念であれば、当然駄目である 逆にアニメ処理を らこそシナリオカも高ま ったといえる。そ と動きすら、謎ときの ヒントに出来るか 決まり きった一本道の解す もように、 その時その状況で 引っ張られるA.V.Gは、卒とということか アトヘン -ゲームとしてのシナリオ性、ケームの奥行き感、

そしてふんたんなアニメーション等。トータルにみれば 充分その世界を味わえるものとなっている

# S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME

# C 1988 T&E SOFT

# 好評発売中!! 各機種¥8,800 ●PC-8801mk!ISR以上(2トライフ専用)5 2D·5枚組 ●FM77AVシリーズ(2トライフ専用)3.5 2D·5枚組 ●X1turboシリーズ(2トライフ専用)5 2D·5枚組

今春発売予定!! ●PC-9801VM/VX/RX / RA . PC-286V · 5 2HD · 2枚組 ●PC-9801UV/UX , PC-286U · 3.5 2HD · 2枚組

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE:052-773-7770



# 心をたぎらせる華麗なアニメーションデモ

が最高!!……の声。

ヤッパリシューティングは熱く ならなきゃダメ。

ゲームに入る前に充分心を熱く

ストーミーガンナー 2 発進!!!(アニメ画面)



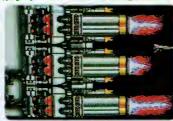
# レイドック・スーパーレイドックより難易度

テクニックは練習を積むほどに 向上する。いつまでも同じレベ ルでは、おもしろくないだろう。 そう!! 永遠のおいかけっこな の ダ.!!<sub>次々とおそいかかる敵(ゲーム画面)</sub>▶



# 美しいグラフィック、胸ゆさ

目をみはるグラフィックと体の 芯からノれるB.G.Mは不可欠。 あるとないとでは月とスッポン。 そして、スゴイツのひとことが 出なければダメだ!





¥6,800

ました。 ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届き

STAFF募集中間パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーター

まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)

公 名古屋 (052)773-7770

# 1コース10周が必要ということ、やってみて 良く解りました。……の声。

コースレイアウトを見極めるこ とが重要。リアルにシミュレー ドライバーズポイントを獲得。



# トしたGP16ラウンドを転戦し、 そのためにも最低10周は必要だ。

# マシンセッティングがこんなに重要で楽

# いなんて……の声。

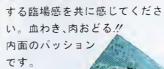
力が拮抗すれば、ラップタイム にそれほどの差はでない。その ためにも、各サーキットの特徴 ・天候に応じてセッティング。 自分だけのマシンをものにしな ければ、ファーステスト・ラッ プは獲れないぞ!!

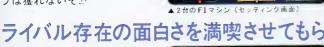


# 最高のオープニング。言葉もなく、ただ見 入ってしまいました……の声。

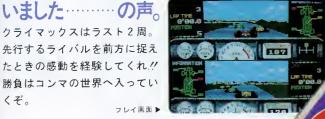
REATEST

高まる興奮を抑えめに、シブく決めてみました。レースに出場





クライマックスはラスト2周。 先行するライバルを前方に捉え たときの感動を経験してくれ! 勝負はコンマの世界へ入ってい くぞ。





is a trademark of ASCII Corp.

RIVER











3.5"2DD·2枚組

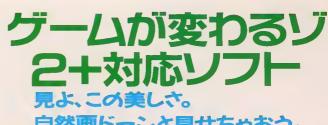


★ T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎ 052-776-8500

































THE NEW MSX FAIR の中間報告だ!

1043 1136 他3名

1004 1073 他3名

THE NEW MSX FAIRに 行けなかった君に朗報!! THE NEW MSX FAIRでも申し込みが殺到したパナアミュー ズメントイベントスタッフ。今回誌上で特別大募集しちゃう ぞ!申し込むともれなくゴールドに輝く君だけのシリアルナ ンバー入りイベントスタッフカードを発行。パナソニック主催 のイベント等で先取り情報 や特典など楽しいことが次々とお きるぞ//また、本当のスタッフとして、イベントの手伝いに 特別参加できるチャンスもある。会場<mark>で申し込み</mark>のできなか った君も応募してくれ//



0409 0474 他3名 テレカ ジャンバー 0412 0442 他3名

名古屋会場 テクノ名古屋



0721 0921 他3名 ジャンバー 0556 0849 他3名 いや一、ほんとに各会場とも熱気はすごか たよーん。外はけっこう寒いのに、会場では クーラーが必要なほど。 みんなきてくれてあ りがとネ。それではここで、各会場ごとの2+ テレカ・スタッフジャンバーの当選者を誌上 発表しちゃうぞ。イベントスタッフになった君、

# スタッフカードの番号に注目//

以上、中間発表ダ。オメデトね。そうそう、この プレゼント以外にもテレカ、トレーナーなどな ど、参加したソフトハウスの各タイトルオリジ ナルグッズがどんどん当たるからね。その当 選発表は、イベントの行なわれた店頭でやっ てるよ。おっとプレゼントはお店でもらってね。 みんな~こぞって、店頭に行け~。 とりあえず、春もイベントやるよー。期 待して待っててくれー。

※スタッフカードを持っている君には、 特別プレゼントがあるよ~。

広島会場 タイイチ バソコンCIT STAFF

ジャンパー

テレカ 1183 1201 他3名 ジャンバー 1149 1165 他3名



AIWX専用

申し込みは、ハガキで(住所、氏名、 年齢、学校学年、)TEL明記のうえ事務局 まで。無料だからどんどん応募しようぜ。 〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4 第2宮十ビル6F バナアミューズメント

<mark>イベントス</mark>タッフカード



MSX は、アスキーの商標です。





# 絶賛発売中!!

シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール MSX MSX-MUSIC対応 ROMカセット RAM32K以上

(バージョンUP(V.].])のお知らせ〉 (ノーバージョン版をお持ちの方へ) ● 来贈がカセットテープにもセーフできる バージョンDP御希望の方はビッツー販売株 ● 来贈表示で左右のスクロールが半画面すつ まて御連絡ください。

になって見やすくなる

●楽譜記号の改良



# 絶賛発売中!!

ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX 2 AXX E RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

🖾 MSXマークはアスキーの商標です 🔛 メカROMは、メカヒット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです 🌣製品のお問い合わせは株BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売株へ

# 制作/発売元 株式会社BIT2

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F #03(479)4558 FAX.03(479)4117

# 販売元 BIT2販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ヒル3F #03(862)6886 FAX.03(862)2263

# 通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BiT<sup>7</sup>販売株」まて、お送りください。(送料は無料です。)

# 株BIT2スタッフ募集

●サウントエフェクト(ミュージック含む) ■キャラクターテサイン ●プロクラマー 詳しくはTEL、03・479・4558 辻谷まで



- 1.プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
- 2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は 最大20種類。
- 3.世界各国の主要兵器121種類。
- 4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブ できます。





MSX2 ROM版 2メガロム·S-RAM付 ·············

■パーコードナンバー■:49886D8 8518

シミュレーションゲーム

© 1988 SYSTEMSOFT CORP



★元気にスタップ募集中★ ●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタップ※担当、和田までTELにてご連絡下さい

〈通信販売〉送料サービス

〈婚信販売〉送杆サービス 値順を完第20場合 商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記 の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。 表皮のファウェアプロクラムとマニテルは当社が新いる やした青年サモアレジルを開送エーを行びまる 書き書 により申し後前すはず、当社はソアレジルに対する特可は 一切においませんでに表する。

最新ソフト情報が開けるインフォメーションタイヤル 0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

株式会社 マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482



# 量性最後の引きの













# エイリアン

好評発売中!! 1,000円~2,000円

場するエイリアン150種類を、その強さ、体力、特性などを完全サポート 本編セーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマ ルフゲドン・ファンなら、ザ7トともほしい一本だね。エイリアン図鑑は サー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図 のみとはりますので、お名。こで住所、 金(会員の方は会員情と 第10円を添えて現金書留で当る



〈おもしろゲームの企画がメジロオシ/あなたのパワーを求めます。〉

■資格:18~28歳、学歴不問 ■職種:ブログラマー、音響スタッス、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務 ■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)

TEL, 03(264)3039 <sup>担当</sup>:

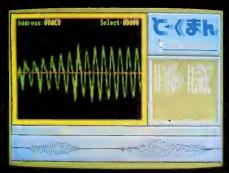


●お求めは、お近くのバソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン 東京 **03(230)0664** 

株式会社 プレイン グレイ 〒102 東京朝千代田区飯田橋 1-6-7 九段 NIビル Tel. 03-264-3039

# 声が 見えると、 お・も・し・ろ・い。



メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます 画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーブル位置のテータは、1880/メモリーウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K-128Kパイトまで、7段階にズーミングできます。



メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のフロックに分割指定されており、ブロックNoの指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。



■通信販売・商品についてのお問い合わせは

觀エミール・ソフト開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)
■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

■トーキング・マシン





- ■価格 ¥14,800
- セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ2DD)、マニュアル

MSX は、アスキーの商標です

# MSX音声合成装置で~くまん」の特徴

- PCM録音方式による、今までにないクリアーな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキング・マシンになる。
- ■サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4KHz)までの録音が出来る。
- 高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション関始。
- ■ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマッパー内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。
- ■強力なポイス・エディターで、音声データの加工は 自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット& ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどの エフェクトも可能。データはディスクにセーブ。
- ■データは最大128のブロックに分割指定することが 出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序 で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃ べらせたり効果音も簡単。
- 当社のROMライター"ROMIO"でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので"おしゃべりさん"(カホ無線株製)など他の音声合成ホードにも利用が出来る。
- ■サンプルディスクには、音声データの他にマシン語 データの読み上げや、音声時計などのデータ変更 可能なプログラムがはいっているので、自分の声や 彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ

と〜〈まんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。

技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

# MSX用製品ラインナッフ

■ROMIO 〈ロミオ〉

¥16,800

MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、 128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。

■Turbo-Writer ¥15,500 ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716からIMビットまで拡大。付属のソフトウェア(3.5"1DD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。

■パラレル I/O インターフェース ¥9,800 8255を2個内歳しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクター仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。 潜在能力開発テープ トクマカセット

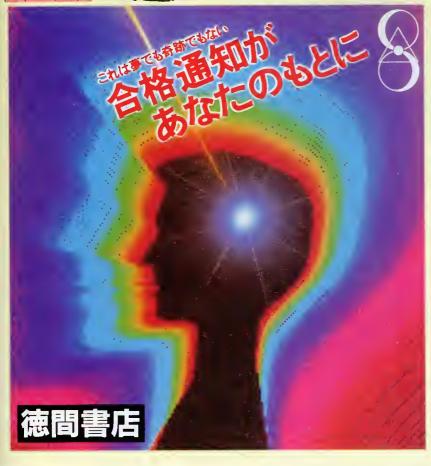
# WéDo-Kiss Wiss History Histor





大道 打牛 [指導]





# 遂に、意識科学が究極の潜在能開発 テープを完成させた!

● 一 受験・就職・資格検定・昇進 世の中、試験だらけ。その試験で自分の 実力を半分もいかせず、悩んでいるあなたに、いま、潜在能力を特殊なキーワードや波動メッセージ・サウンドによって一気に全開させてしまうという驚くべき強い味方が出現。試験の前にこのテープを聞けば、成功率100%だ。

# 定価1600円

ウィドー・プログラムを進めることによってあなた の潜在能力を一気に全開させ、驚くほどの効果が 現われてきます。

※資料請求は下記までお問い合わせ下さい

# ウィドー・システム研究所

〒106 東京都港区六本木7-5-5
☎03(403)8818(受付時間AM9:30~PM9:30



# ヘルツ・デビューキャンペーン 実施中//

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に バナ・アミューズメント・カートリッジ (FM·PAC) をブ レゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽 しみ下さい。

# MSX 2 3.5"2DD ¥6,800





(RAM64K VRAM128K)

# ●プログラマー募集中//

当社では今後の新作を続々と企画中です! プログラムできる方、担当:吉田宛御連絡下さい!

# ●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名 通信放売これ至り分は記量を置いた。 ・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)



株式会社へ ルツ 〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402 TEL (代表)・03(371)3012 FAX 03(369)4071

# テクポリ村のボケ吉くん

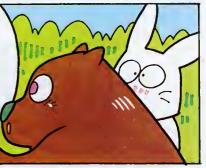
なんでもない動物広告マンガ

**佐藤** 元 + テクノポリス編集部

テクポリ村の動物たちは いつも楽しい大騒ぎ 今日もボケ吉くんと 仲間たちが何か 話をしています さて――-?



おーい、ボケ吉 おめーよ、トクマの 森にあるつちゆう テクポリ2月号って もん知ってっか?



も…も…もしかして 特製下じきと フロッピーシールの 特別付録が ついてて…

そ…そんでもって… 特集が おすすめゲーム6本 の大攻略って やつで…



もちろん 美少女ソフトコーナーや 同人ソフトコーナーも あるやつなんだな









よくわからないけど、たぶんパソコンゲーム誌
こととのできます。
2月号
好評発売中
特別定価530円
毎月8日発売
徳間書店





# THE LINKS INFORMATION PAGE



今回は初心にかえって、リンクスを楽しむた めのいちばん基本の使い方を紹介しよう。電 話代の気になる通信だけど、これさえマスタ ーしていれば怖いものナシ!

# オンラインのまま うろうろしない のガポイント

リンクスの入会のときに送ら れてくるマニュアルでも操作方 法はわかるのだけど、その方法 もすこしずつ使いやすくなって いる。今回紹介する方法も、編 集部にあるマニュアルには書い ていない便利なものだ。



●電話を切らず

MSXEATS



日頃、編集部のめいおう星通 信にメールを送ってきてくれて いる人たちの要望もあって、ご くごく基本的な操作方法を、モ デムをMSXの本体に差して電 源を入れたところから順をおっ て説明していこうと思う。

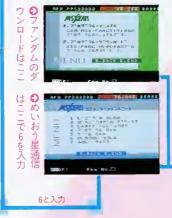
まず、①リンクスにアクセス する、②あらかじめメールを書 いておく、③セーブしたメール を見る、の3つに分けてみたの でそれぞれの場合に分けてサン プルを参考にしてほしい。

それぞれの写真と、それを結

# めいおう星通信



○めいおう星通信の目次画面



# モデムを差して



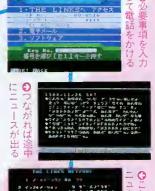
○モデムを差して電源ON

ぶ線に説明を付記してある。線 をたどってみるとめいおう星通 信にメニュー画面からいきなり 入る方法とA 1 クラブから入っ てくる方法があることがわかる

PPDFAと入力(めいおう星通信への近道



# **のリンクスヘアクセスする**











# ②あらかじめ メールを書いておく









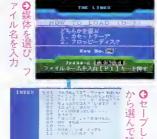




# ③セーブした メールを見る

# 3から





②あらかじめメールを書いておく、③セーブしたメールを見る、はどちらもオンラインで電話がつながった状態のまま使うわけではないので、まず電話代が助かる。これが第1のメリット。自分の書いたメールも人からのもディスクなどにセーブしておくと記録になる。これが第2のメリット。自由に使えればそれだけ楽しいというもの/



# プラセス リンクス内の イベント情報

✓1 ●おせちクイズ大会

お正月にちなんだ問題を集めてクイズ大会。カルタやタコあげにあきたら、のぞいてみよう。全問正解者の中から、抽選でロF(オリジナルフォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと)をプレゼント。でも、もう終わってるけど。

●天才タイラのおみくじ大予言

最近では、リンクスのラジオ番組のパーソナリティとして大活躍のタイラ先生が、キミの1989年を占う。タイラ先生の性格から考えて、どんな運勢が出るのやら、心配?

1 6 ●ラジオチャット

13 KBS京都のラジオ生番組『天才タイラのパソコン通信生本番』

20 のパーソナリティ、タイラ先生にチャットで挑戦。お正月早々

27 どんな話題で盛りあがるのか楽しみ。毎週金曜日の夜日時スタート (放送のほうは日時40分から。関西エリアのみ)。

1 10 ● ネットワークラリー。チャンピオン勝ち抜き戦

17 リンクスといえばNWG (ネットワークゲーム) といわれるぐ

24 らい人気の高いイベント。全国にちらばったリンクスの会員が

31 同じ時刻にいっせいにスタート。タイムを競うラリー大会だ。 毎週金曜日に開催。新年は10日から。

1 15 ●お年玉つき年賀電子メール当選者発表 年末の宝くじより確率が高いわけだから、期待すればそれなり にうれしい結果が……。リンクスさん当ててね/

# MSXEAN

# ·NET ASSERT

年賀状がひと段落して、郵便もふだんにもどりつつあるときですが、このめいおう星通信をまとめていたのは、なんと11月の末なのです。つまり、まだ年賀状なんて書いてもいないときで、発売日のころとメールとは遠い遠いめいおう星を往復するぐらい離れているわけです。

さて、そういう事情をおゆるしい ただいて、今回の分を紹介しましょ う。初メールがやはり多く、今回の 記事がお役にたてばと思うのですが。 FOR ID 626259 \* 308118
HSXFRHODE (CLAN\* 036128)
HSXFRHODE (CLAN\* 036128)
SSEED FROM COLOR (CLAN\* 1626258)
SSEED FROM COLOR (CLAN\* 1626258)
SSEED FROM COLOR (CLAN\* 1626258)
TILLIE 5- 350.0 SEE SUSTINIONE ADMINISTRATION COLOR (CLAN\* 1626258)
ACCHSNO HSXLAS HSXLASHO DOLAN\* (CLAN\* 1626258)
CHISTO HSXLASHO VOLUMENTO CHISTO CHIS

ないなんとす」い意気にみ リンクスに入らないといっとはす?

MSXEAN HEXTEROCK THREXEND NO. N

短いあいさつだけど、それかまた 新鮮です。今後ともよろしく! めいおう星通信のコードPPDF Aを2回書いてるみたいですよ

FROM 1D 6264409 + 89 %11 P GOVERNMENT TO THE TOTAL TO THE TOTAL THE TOTAL TOTA

TENKOってもしかして典子って 書きませんか? 最初はなれなくてもみんなのへースに合わせていけばすぐお友だち

FROM 1D ROULEST \* 08 MIT F 17 DE POR A CANADA A CANADA

通信を始めると、いろんな新しい 経験が待っているんですね!



THE LINKS についての質問は ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル 二条殿町548 ナショナルビル2F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-251-0635

MSXは遊ぶためのマシンだ。ゲー ムだけじゃなく、BAS I Cやコン ヒュータミュージックやCGやワー プロや、そしてデータベースソフト だって遊びの感覚で使ってみたり。

ハル研究所 **203-252-5561** 発売中

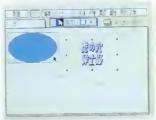
媒 体	②D (要HAL) NOTE)
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	12.800円

# オリジナルの情報整理カードをMSXで作る楽しさ











まず、カードのタイトル用 に楕円(だえん)形の薄い アミをしいてみた。

次にタイトル文字の「虎の 穴紳士録をとりあえず適 当なところに入力しておく。

タイトル文字をデザイン。 大きな斜体文字にして、影 付きの文字にしてみた。

文字ができたところで、い よいよ薄アミをしいておい たところにはりこむ。

そこで問題です。国語辞典、 百科事典、電話帳、アドレスブ ック、地図帳、時刻表、図書館 の図書カード……これらに共通 する性質はなんでしょう。10秒 以内に答えてください。123 45678910。答え、「情報を 整理している」。

ごくかんたんにひとことでい ってしまうと、情報を整理する システム、それをデータベース という。ほとんどの場合「データ ベース」ということばは、コンピ ュータ関係でしか用いられない が、広い意味では辞典や電話帳 なども日常生活のなかにあるデ ータベースの一種なのだ。

そのなかでも、図書館の図書 カードのように、ひとまとまり の項目を ] 枚のカードの形で整 理するデータベースを、カード 型データベースという。



■名前、年令、性別……、あらか じめ考えておいた項目の見出し を位置を考えながら書きこむ。

### ■GCARDとは

GCARDは、統合 化ソフトHALNOTE (右ページのカコミ 参照)のソフトグル ープに新しく加わっ たカード型データベ -スソフトだ。

カードの形式は、 扱う内容に応じて、 自分で自由にデザイ ンできる。そこが、 最初に感じるGCA RDの楽しさだ。

# ■GCARDのデザイン機能

GCARDで情報整理カード をデザインするときは、いくつ の項目をどこにどんなふうに配 置して書きこんでいくかを決め るのはもちろん、外見的な部分 もくふうすることができる。

そのために、GCARDには、 ツールパレットというものがつ いている。

画面の上、三角定規のマーク の右横にならんだアイコングル ープがそれだ。それぞれのアイ コンを選んで、円や四角をかい



め項目名をつけておく。これは データ入力時には表示されない。

たり、薄アミをしいたり、直線 や矢印をかいたり、図形を拡 大・縮小・複写・複製したりす ることができる。また、かなを 入力して漢字まじり文に変換し たり、いろんな字体を使ったり できる日本語処理機能も備わっ ていて、カードデザインにこり だすとまったくキリがない。

試しに編集部でも、架空の人 名録用のカードをデザインして みた。実際にやった感じでは、 カードのデザインはなかなか楽 しい作業だった。

Cへル研究所



三角定規のアイコンを鉛筆に変えると、いよいよ カードにデータを書きこんでいくモードに入る。

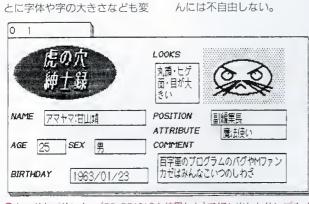
# メモ感覚でデータを入力してどんどんカードを作る

カードができたら、1枚1枚、 各項目にデータを記入していっ て、整理カードをどんどん作っ ていく。このときも、ツールパ レットの日本語処理機能や図形 処理機能が役に立つ。

項目のなかに文字を書き入れ るには、とうぜん日本語処理機 能を使う。早い話がメモ用のワ ープロ機能のようなものだと思 っていい。ローマ字かな入力が できるのはもちろんだが、文字 をいっぺんに打ちこんでいっぺ んに変換する連文節変換機能も ある。カードのデザインをする ときに指定しておけば、項目ご

えることができる。

また、図形処理機能を使って、 各カードに情報としての図版を 入れることもできる。この編集 部の適当なサンプルでは、右上 にイラストスペースをとってお いて、それぞれの人物の似顔絵 をかこうともくろんだ。しかし、 四角や円や直線だけで似顔絵を かくというのはやはりかなりの ムリがあり、ごらんのとおり、 冗談以外には使えないシロモノ ができあがってしまった。もち ろん、冗談のつもりでやってみ たのだが。似顔絵はムリにして も、地図をかきこんだりするぶ んには不自由しない。



○カードをプリンター(PC-PRIOIGを使用した)で打ち出したサンプル。打 ち出したときのカードの大きさはハガキサイズよりやや小さめ



# ふたたび、HAL

統合化ソフトHALNOTE(ハル ノート)とは、HALNOTEカートリ ッジをスロットにさして使う数種類の 実用ソフトグループの総称。たがいに データを共有できるなどの利点がある。 GCARDは、そのグループの一員な ので、HALNOTEカートリッジが なければ使うことができない。

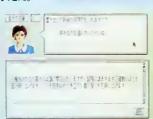
たんに『HALNOTE』というと

きには、HALNOTE3点 セットを指すことが多い。こ れは、HALNOTEカート リッジ+日本語ワードプロセ ッサ『HALWORD(ハル ワード)』(2 D D)+図形プ ロセッサ『HALDRAW (ハルドロー)』(2DD)の3 つがセットになったHALN OTEの基本セットのことだ。 定価29,800円。

3点セットのほかに、図形通信プロセ ッサ『Gterm(ジーターム)』(パソ コン通信用のソフト: 2 DD、10,000 円)、代筆プロセッサ『直子の代筆』(質 問に答えるだけで文書を自動作成す る:2DD、8,800円)が発売されてい る。また春ごろには、表計算プロセッ サ『GCALC(ジーカルク)』も2D D、14,800円で発売される予定だ。



●HALWORDの画面。文だけでなく イラストもかけるのだ



日 野 神 神 訓 網 彩

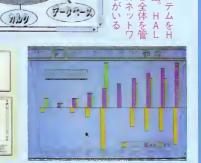
HALWORD

IALMOIEN EN

HALUS

HALMOTE IN 19

●直子の代筆。質問に答えていくだ けでほしい文書を作ってくれる



理するOSのこと。

L

A N O T

クの

CGC

ARD

この

HALDKER

プーラジージ

GCALC。表計算機能と、グラ フ作成機能がある

# 一覧表も自動的にできてファイル全体がよく見える人





# 表の表示に切り換える。 ■カード内容の一覧表もできる

カードにデータを書きこんで、 自分だけのデータベースが成長 していくのはじつに気持ちのい いものだ。なんとなく、RPG の楽しさに通じるものがあるの かもしれない。

データベースがあるていど大 きくなると、ようやく、データ ベースを「使う」ことができるよ うになる。

ただカードをめくって調べて いくだけなら、パソコンでやっ ても、紙のカードでやってもあ まり変わらない。パソコンでや るからには、自動的にやってお いてくれる機能がなくては話に ならない。

GCARDで、最初に出会う 便利機能は、一覧表。データを 入力したカードの各項目を自動 的に一覧表の形にして見せてく れるのだ。カードの項目が多い ときはすべてを一度に表示する ことはできないが、左右に一覧 表をずらして、見ていくことが できる。

また、一覧表のなかで各項目 に割りあてる文字数も必要に応 じて増やしたり、減らしたりで きるのだ。

# ■一覧表の便利なところ

一覧表で見るだけでも、カード全体を把握するのに便利だが、 それだけではない。

好きな項目を指定して、50音順や、データの大小の順にならべかえることもできるのだ。また、次のページでやっているように、ある条件にあったカードだけを選び出すこともできる。

ならべかえは、カードを1枚



カード全体をざっと見渡せる。必要に応じて一覧表の レイアウトも変更できる。

)枚見ているときにもまったく同じことができるが、カードの状態では見えているカード以外がどうなっているのかがわかりにくいので、ならべかえは一覧表向きの機能といえるだろう。

ここでの例では、カード25枚で構成される虎の穴紳士録ファイルを、50音順にならべかえたり、年令順にならべかえたりしてみた

# ■ならべかえにかかる時間は

25枚のカードを、名前を見ながら50音順にならべかる作業を人間がやった場合、まず、ア行、カ行……に仕分けるためにあるていどのスペースが必要だろうし、時間も10分でできればいいほうだろう。

この作業をGOARDでやると、約20秒(使用機種は松下電器のFS5000)だった。参考までに付け加えておくと、このスピードは、MSX以外のパソコン用データベースソフトに比べてけっして速いほうではない。

一覧表にかぎらず、GOAR Dのスピードは、ほかのパソコ ンでのデータベースを使った経 験のある人にとってはおそく感 じられるだろう。しかし、GO ARDは、MSXにとってほと んど唯一のデータベースソフト だし、見ばえに気を配っている のでそのぶんおそくなるのはし かたがないという気もある。



名前の項目にカーソルをあわせ、ウインドウメニューの「並替」を選ぶ。次に50音順などの条件を選択してソート(ならべかえ)を実行すると……。

AESITE 7-1 14 180 年春 性兒 图柱 杂墅 FR 題 五便 ( パラディ イ・糸井雪服 经等具的 羊飼い 4 オカバヤシ 関特量平 編集委員 アシスタン 魔法供り オラー小田真特 田世帯 ゴトウ - 徐輝拳 ズロ 一部和由利益 タデカワ・立川文母 アシスタン 吟遊話人 時期料 06 93 \$A ドンキー質気息子 EX.

だ表示される。同時にもともとのカードもが表示される。同時にもともとのカードも



今度はカーソルを年令のところにあわせて同じようなことをくり かえす。条件の選択では、「小→大」を選ぶとこのとおり

# カードの使いやすさにパソコンのかしこさをプラス人





一覧表ではカードの抜 き出しができる

13

いるカードを抜き出す

# ■カード式情報整理のよさ

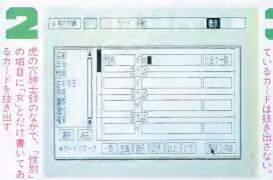
パソコンなどを使わずに情報 を整理する場合、ノートにまと めたり、表にまとめたりするよ り、だんぜん、カード単位で整 理したほうが使いやすい。とい うのも、必要に応じてカードを 何枚かずつまとめたり、ある条 件にあったカードだけを取り出 したり、新しくできたカードを まえからあるカードに混ぜたり して自由に情報が扱えるからだ。 カード型データベースソフト は、そうしたカードの利点を生 かしつつ、パソコンのかしこさ を加えた形で出てきたものだ。

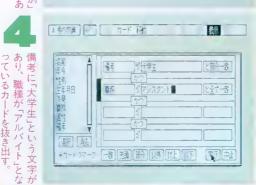
■必要なカードだけを抜き出す GCARDの一覧表では、い くつかの条件を指定して、その 条件にあったカードだけを一覧 表にして表示する機能がある。

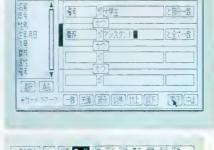
たとえば、虎の穴紳士録のな かにいる女性についてだけ調べ たいとか、アルバイトの大学生 だけの一覧表がほしいというと きの操作例がこのページの1 ~5の写真だ。

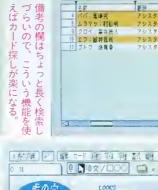
それぞれ条件を指定してから 目的の表が完全に出るまで約20 秒から30秒かかった。性別が 「女」となっているカードだけを 抜き出すのなら人間がやっても あまり変わらないかもしれない が、備考の欄に「大学生」という 文字が含まれている、とか、何 年何月生まれ以降、といった広 い条件指定の場合は、手作業だ と第一に面倒だし、間違いやす いし、時間がかかるだろう。

また、カード表示の画面での ある特定のカードをめくりたい 場合も似たような操作で、目的









ARTH

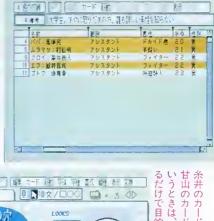
は「女性」と、

「女性」とか「男女」と書か

か「男女」と書かれ

1 = 4

2.80



FAN RADAR

單層

年令 44 M M

0 カード

カードを見たくなった。

を見ているとき

名前の

一部分を指定す

る

の直接 羊質い





他郭寶試賣無聊 で目的のカード 虎の穴 LOOKS Mit POSITION NAME に飛べ ATTRIBUTE 電光管 COMPENT

のカードにたどりつける。

こうした作業でのパソコンの よさとは、操作を間違えなけれ ば正確にやってくれること、疲 れないこと、面倒くさがらない こと、必要最小限の時間しかか からないこと。

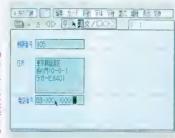
カードを探す、といったよう な作業はパソコンにまかせてお けば、人間はそのデータをいか に活用するかに神経を集中でき る。このへんが、パソコンで情 報管理することの利点なのだ。 だからこそ楽しい。

### ■ほか、いろいろ

GCARDの特長はほかにも いろいろある。たとえば、カー ドには裏もあってそこにも同じ ように情報が書きこめること、 あて名用のタックシールに好き

なレイアウトでプリントできる こと、GCARDのデータは、 MS-DOSで動く他機種用デ ータベースソフトでも使うこと ができること。ほかにもいろい ろあるが、とりあえずは、デー タベースソフトというもののだ いたいのイメージは伝わったと 思うので、今宵はこれまでにし とうございます。









# これがほんとうの増ページ! 得意のPACマジックほか、個性と理性でゲームを遊ぶ



**りるらしり。新聞もTVも大さわぎだ。** ルギーザの主役であるビック13世は 具テクを活かして肉体労働業に リクルートした。リクルートってなに。



□レイドック2のPACマジック ③エルギーザの封印新ステージ 4コナミのエルギーザコンテスト発表 2FMパックでBGM遊び

# ノイドック2のPACマジック

巻頭を飾った「レイドック2 ~ラストアタック~』はすこぶ る難しい。よほど腕が立たない かぎり、いつまでたってもPA □やディスクにゲームセーブで きないのだ。ということは、日ペ ージから11ページにかけて載っ ているマップのステージまでた どりつけない。でも、プレイし てみたい……むずかしい……進 めない……見てみたい……。と いった永久ループに入ってしま ったときは、反射神経や動態視 力に見切りをつけて、力まかせ にPACマジックしてやろう。

レイドック2では一度もセー ブできない可能性が高いので、 ゲームにたよらずにプログラム でゲームデータを捏造する。だ から、PACさえあれば、レベ



●PACをスロット2にセットし

○マジックが終わったらレイドッ 

LAYDDEK2 MAGIE 00000 000000 0000 0000 LEVEL MEAPON BULLODG MINE MERRY DOUBLE ALPHA KILLER KILL TORA CONDOR CONDOR CONDOR ○マジック成功。レベル250、 武器フルセットではじめられ るのだるエリア4もらくらく

ル250、武器フルセット、開始工 リアも好きに選べるデータが手 に入るのだ。

では、マジックの手順。 ①右下のリストを打ちこむ ②ディスクにセーブしておく ③電源を切り、PACをスロッ ト2にセットする 4 電源を入れてセーブしておい たプログラムをロードする **©RUN**する

⑥「エリア=」と聞いてくるので 1~8の数字を入力する

⑦「Ok」と表示されたらレイド ック2のディスクを入れてリセ ットする

®データロードでPACを選び、 プレイする

これでだれでも最後まで行け る(はず)だ。

ちなみに、⑤で「DATA B r ror in ××」と表示されて止 まったときは行××か行30にミ スがあるので、よく見直すこと。 ⑦まで行ってもダメなときは全 体を見直すこと。

# レイドック2のPACマジックプログラムリスト

10 CLEAR 1000, & HD000: DEFINT A-Z 20 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020:A\$="LAYD OCK2LASATAO"+CHR\$(26)+"LAYDOCK2\_DATA"+ST "+CHR\$(250)+ RING\$(3,0)+CHR\$(1)+"MAGIC CHR\$ (255) + CHR\$ (3) + STRING\$ (4,0) 30 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D\$ :D=VAL("&H"+D\$):POKE I\*8+J+&HD000,D:S=S XOR D:NEXT:READ D:IF S=DTHEN NEXT ELSE P RINT"DATA error in"; I \* 10+60: END 40 INPUT"117="; A: IF A<1 OR A>8 THEN 40 50 A=(A-1) + & H 400 + & H 3 F F F : FOR I = 1 TO LEN (A \$):POKE &HDØ38,ASC(MID\$(A\$,I,1)):Z=USR1( A+I):NEXT:END 60 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26 70 DATA CD, 14,00, F1, 23, 1E, 69, F5, 137 DATA CD, 14, 00, F1, 2A, F8, F7, 00, 13 90 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206 100 DATA 21, FE, 5F, 3E, 02, 1E, 4D, F5, 26

110 DATA CD, 14, 00, F1, 23, 1E, 69, F5, 137

120 DATA CD, 14, 00, F1, 2A, F8, F7, 1E, 19 130 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228

# **2** FMパックでBGM遊び

FMパックでおもしろいことができます。FMパックを差してBASICをたちあげたら、POKE&HFBB0,255:CALL FMPACと打ちこんでパックコマンダーをたちあげます。好きなBGMを選んだら、CTRLキーとGRAPHキーとSHIFTキーとカナキーをいっぺんに押します。暴走したように見えますが、SCREEN1

と打ちこむと、BGMは鳴った

ままでふつうのBASIC画面 になります。

(徳島県・宮久保緑啓) BGMを鳴らしたままでプログラムを動かすときには、 BASIC画面になったあとで、 POKE&H 8 0 0 0, 0: N EW

と打ちこんでから、プログラム を打ちこむこと。ディスクから プログラムを読んだり、ディス クヘセーブしたりすることはで きない。その場で楽しむだけね。



### エルギーザの封印新ステージ

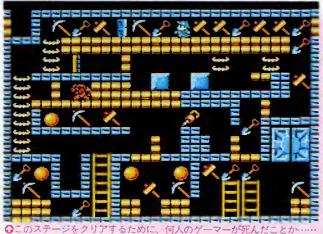
エネルギーの封印・中毒患者 のみなさん、お待たせしました。 今月も期待にこたえてできたて のエディットステージを紹介し ましょう。百字軍には毎月たく さんのエディットステージが送 られてきます。連載の開始時は、 投稿されるステージは多くない だろうと予測していたのですが、すでに百字軍の投稿ステージを入れるボックスはいっぱいです。 どうして、こんなにたくさん投稿があるのかなと考えてみたら、Mファン以外にはエルギーザのエディットステージを紹介している雑誌がないんですね、もう。

#### **STAGE**~DEFIANCE~ 茨城県・藤原健クンの作品

先月の「ÉXHÚMÉ」というステージの藤原クンだが、今月もステージを紹介せざるを得なかった。というのは、この「ĎĒFÍÁŇĠĒ」という作品の難易度があまりにも高かったからだ。解法はP67にあるけれど、1週間は悩んでからにしてね。



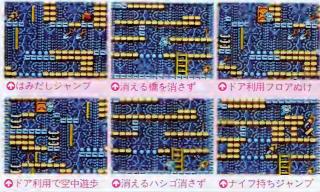
◆前号で紹介した「EXHUME」。同じ手順をくり返すステージだった



#### **STAGE** ~ULTECH~ 東京都・安田礼奉クンの作品

安田礼奉クンは、雪印のコーヒー牛乳が好きな18歳。フリーライターである彼がエルギーザに目覚めたきっかけは、仕事で編集部にきたときに、たまたま「DEFIANCE」をプレイしたこと。その難易度の高さに刺激

された彼は、やがてエルギーザに魅せられていき、自分もエディットステージ製作にいそしむようになったのだ。彼が作った『ŮLŤECH』は、エルギーザの封印に隠されたウル技(下の写真参考)を使わないと解けない。



□画面のなかにウル技がいっぱい。 ウル技を知らない人にはきついかも

# 4 コナミ主催・エルギーザの封印 Mファン賞発表!

エルギーザの封印中毒患者なら参加せぬ者はいない、とまでいわれた(かどうかは定かではないが)、コナミ主催・エルギーザの封印ゲームエディットコンテストの結果を発表したいと思う。このコンテストは、コナミに送られてきたエディットステージを、Mファン・MSXマガジン・BEEP・コンプティークの4誌で評価し、それぞれの雑誌ごとに優秀作を決めるというものだ。

■Mファンの選考基準について 送られてきたエディットステージは、1画面もあれば6画面におよぶものもあった。Mファンでは、まず第1次審査で1画面以外のものをすべて落選とした。その理由は、今までの経験から多くの要素を1画面に封印できると確信していたこと、2画面以上のステージはテーマが薄められて把握しにくいこと、といったものだ。そんなわけで、2画面以上のステージを送ってくれたみなさん、残念でしたね。

■ステージ審査・秘密のはなし じつは、2画面以上のステー ジを落とした理由はもうひとつ あるのだ。ここから先のはなし は秘密のはなしなので、くれぐ

中田童クンの作品

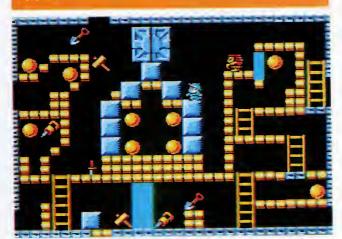
千葉県

れも他人にばらさないでほしい。 編集部の思惑では、エディッ トステージはディスクにセーブ された形で渡されるはずだった。 ならプレイするだけだぜ。とこ ろがどっこい、コナミから送ら れてきたのは、エディットステ ージが書かれた応募用紙であっ た。つまり、編集部はステージ 選考をするまえに、それらのエ ディットステージを打ちこまな ければならなかったのである。 そのころ、編集部は「年末進行」 という名の怪物と戦っていた。 処理能力を超える仕事をこなし ながら、さらにエディットステ ージを打ちこむなんて……。そ んな編集部の苦しみゆえに、2 画面以上のステージは陽の目を 見なかったのである。ごめんね。

■Mファン賞に輝いた5作品 そんな厳しい(?)審査をくぐ

り抜けて、みごとMファン賞の 栄光を手にしたのが、ここで紹介した5作品だ。それぞれ、個性 あふれるよいステージばかり。 エディットステージの楽しさっ て、そのステージをプレイして 作者の個性とか性格を感じられ るところ。作者たちに拍手を送 りつつ、5つのステージをプレ イしてみてほしい。

このステージは、ストーンの動 かし方をまちがえなければカン タンです。出口へはジャンプで。



◆左端中央のソウルストーンをどう取るかがポイントじゃないかな?



字軍に安息の時はくるのだろうかけの編集部、入力作業は終わらな

神奈川県 小松隆クンの作品 1 画面に技術を結集しました。 左側のストーンをどれだけ利用 できるかがこの面のカギです。



◆右にあるソウルストーンを取る方法はいくつかあるのだけど……

兵庫県 荻山哲平クンの作品 ピョンシーはたんなる飾りです。 ロックロールをうまく2匹重ね てクリアしてください。

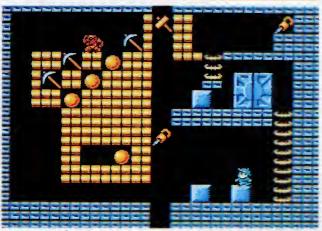


●ロックロールを誘導しなければクリアできない それにつきるステージ

鳥取県

竹内直樹クンの作品

ストーンを落としてループさせ、 それをストーンで止めて足場を 作るのが基本です。

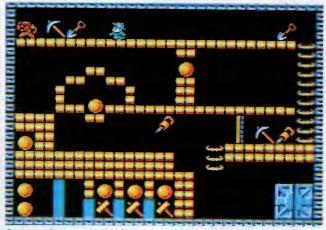


○画面左側をプレイしてみると、ロードランナーぼい雰囲気があるのだ

#### 香川県

森孫造クンの作品

11月13日に作りました。むずか しいと思います。選ばれたとき は友達に連絡してください。



#### ◆スコップでどこを掘るか? ツルハシは? まとまりのよいステー

#### Mファン賞5作品の ワンポイントヒント集

Mファン賞5作品 の解法をのせよう と思ったけれど、 問題のすぐ近くに 答えがあるのもへ ンなので、ちょっ としたヒントを紹 介しよう。はまっ てしまった場合は、 神に感謝するよう な想いで見ること。



#### 小松隆クンの作品の場合

まず右に落ちてドリル を取って、中央の柱ふ うのフロアを崩すA。 つぎにツルハシを取り ステージ左上のナイフ があるフロアを崩す® そのまま下に落ち、ド リルを袋小路左側の壁 を崩す◎◎。3つ重な ったストーンの下の1 つを右に押して⑤、八 シゴの手前まで運ぶ的 右に1個残ったドリル を取りG、ハシゴを昇 って中央のフロアを崩 そう日。あとは、残り 2つのストーンをうま



#### 中田章クンの作品の場合

スタート地点から左に ジャンプしてハンマー を取る①。それで◎の 壁を崩して、その上に あるソウルストーンと ドリルを取る◎。その ドリルを使って右上O の壁を崩す。またスタ ート地点までもどり∞、 下のフロアにあるスト -ンを右に押し、ハン マーを取って◎の壁を 崩す。さっきのストー ンをまた右に押し、ド リルを取る◎。それで ❷の壁を崩し、ジャン プしてソウルストーン を取る。以下は自粛。



#### 東山哲平クンの作品の場合

スタートしたら左に落 ちて、Qの位置でロッ クロールがくるのを待 つ。きたら上にのって ジャンプし®、左上の ソウルストーンを取る。 下に落ちてハンマーを 取り⑤、①の壁を崩す。 ◎の位置でロックロー ルを待って、2つなら んだスコップの、左の ものを取る♡。それを 使ってWのフロアを崩 し、なかのソウルスト ーンを取る。ロックロ ールがきたら、頭にの って脱出する⊗。あと は自分で考えてね。



#### 竹内直樹クンの作品のも

フロアに2つならんだ ンのうち、左の 1つを左に押して落と してしまう⑦②。 もう 1つのソウルストーン も左に押し、落ち続け ているストーンのスト ッパーにしよう園。す ぐ上のドリルを取り、 壁を崩してソウルスト -ンを取る()。重なっ たストーンを押して落 下させ⑤。上のフロア にあるストーンを押し て足場を作る②。ドリ ル、ハンマーと道具を 取り壁を崩せば、左側 にいける動か



左のスコップを取って 色の位置を崩す。つぎ にツルハシを取って〇 の位置を崩す。中央に あるドリルをジャンプ で取って、団の壁を崩 取る。②のツルハシを 取って右のハシゴを昇 り、それで含の位置を 崩す。なかのソウルス トーンを取ったあと、 ロックロールがくるの を待って©のようにス トーンを取る。ドリル で団の位置を、スコッ プで他の位置を崩して







# またまたリーナ姫を救うため、冒険に出よう!

なにものかに両親を殺され、 妹がさらわれて旅に出たケレシス。ぶじに助け出したものの、 魔物に襲われて傷を負い、気が つくと城のベッドの上だった。



のに、何をニコニコしているんだ

看病してくれたリーナ姫がここ 2週間ばかり姿を見せない。気 にかかって城の女の子に聞いて みると、このアレイド王国に魔 物が現れ、そのために人々が王 国から離れてしまったという。 そしてそれを気にして王様が病 気にかかり、その特効薬のメア という草を摘みにリーナ姫が谷 底に出かけたっきり帰ってこな いという。王様は心配してます ます病気が悪くなってしまった らしい。そう聞くとケレシスは、 城のみんなに黙ってリーナ姫を 助けるために出かけた。

#### RPGっぱく情報を集め アクションで戦おう

前作と同じでジャンルはアクションRPGだけど、パワーアップしているので謎は多いし解けないとぜんぜん進めないし、アクションシーンも敵の動きがするどくて難しくなった。



最初は城のある村からスタート。そして縦スクロールの洞窟、横スクロールの洞窟などを通って中ボスキャラと戦い、最後に大ボスキャラを倒せばコシーンあるので、真の魔王ゴルベリアスはとんでもなく遠いところにいるらしい。始めはゲームの目的を知るため、家や店や通行人に話を

# クレラスで見る。意外に小さいやつ。かんなの期待にこたえてねる。意外に小さいやつ。

#### ちょっと違うんですよ

MSX2と2+ては、ゲームの内容はまったく同じだけど、グラフィックとスクロールにちょっと差がある。2+のほうは画面切り換えスクロールだが、MSX2のほう

#### ●MSX2+の城



●ゲームのスタート地点の城。くっきりすっきりとキレイな城だネ

は画面のはじに行くと緑色のスダレのようなものがするすると出てきて、画面の半分を越したころにガッチャンというかんじで次の画面の絵が見えてくる。しぶい。

#### ●MSX2の城



**○**2の画面もこのあたりはまった く同じ。よかった、よかった

#### ●MSX2のスクロールはしぶい



○右ではなく、左にス クロールしていくのだ



☆左に寄ったら左から
緑のスダレが出てきて



○自分の上を通りすぎて次の画面が出てきた

聞いて情報を集める。また、妖精とオババ(という名前のお婆さん)があなの中に何人も隠れていて助言してくれる。あながあったら迷わず入ること。ケレシスは魔物を倒し、パワーとファインドというお金のかわりみたいなものを上げていく。ファ

インドが低いと話しかけても答えてもらえなかったりするので、たいへんだけど敵は確実に倒したほうがいい。アイテムは旅を続ける途中で見つかる。先に進むと銅像が建っているので、話しかけよう。ファインドが足りていればヒントをくれるのだ。



●ヒントをくれる妖精。たくさんの あなの中に何人も隠れているのだ



1000

を始かが クレシスどのか。 たしは オババと もうすものさまじゃ。 FIND-MAXE あげ ることがさるぶイブルを 50のFINDで ゆぎ ってあげられるボ どうしまりのしゃ? バイブルボ や成しい・ いら扱い

※画面は開発中のものです。Cコンハイル

#### シーン1のとちゅうまで を冒険してみると・・・・・

ケレシスは城のある村からス タート。村といっても9画面の 小さな村だけど、ここに住んで いる人たちの話はとても重要だ。 一軒一軒おじゃまして話を聞こ う。村人はゴルベリアスのおか

げで谷底に行けなくなったりし て、とってもせつない思いをし ている。ゴルベリアスを倒そう として出かけたお父さんが帰っ てこなくて途方にくれている姉 弟など、みんなゴルベリアスを 倒してほしいと頼んでくる。

この村から次へ進むには①か ら 同までのイベントをすべてこ なしていけばいい。®の家での イベントが終わると家の右下に あなが開く。そこに入れば次に 進める。洞窟へ行くにも別のシ 一ンへ進むにも、何かをしてあ なを開けて、あなに入らなけれ ばいけない。







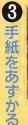
#### ブレスレットを渡す



#### あなは決まった場所にしか開か なくて、開ける方法は2つある。 ひとつは、あなの開く画面内の敵 を何匹か倒すこと。もうひとつは とあるイベントをこなすことだ。









紙を渡してほしいと頼まれる



◆手紙を渡すとお礼にロング・ をくれた。気前のいい人



○お礼は村の右に建つお婆さん



か言って、あなを開けてくれる

谷底へ下りるとそこは洞窟。 洞窟では、横スクロールでは画 面の左、縦スクロールでは画面 の下にくると、いきなり最初の



よというまにスタート画面に戻されていることがある。注意



○縦の洞窟は迷路。 ないのではさまることもある



谷底へ



岩を投げてくる大ボスが。ゴル ベリアスの親衛隊のひとりだ

# 1本で4つのモードが楽しめる、お得な麻雀ソフト♥





#### デービーソフト **2011-251-7462**

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価 格	7.800円

#### ∖≈ まずは自分の顔を登録して、好きなモードで遊んじゃおう!

「今夜も朝までPOWER FÜI まあじゃん2」という名 のこのゲーム、タイトルからも わかるように、いわゆるパート 2ものである。しかし、MSXで はパート 1 は発売されていない のだ。パートーはずっと前に他 機種で発売され、人気を博して いる。

このゲームの魅力は、用意さ れた4つのモードの楽しさはも ちろん、プレイヤーの顔面登録

にある。自分になる雀士の顔を 作りあげ麻雀を打つので、感情 移入できることうけあいだ/





#### 余談ですが、タイトル画面が変わります









始めに時間や生年月日を登録 しておくと、以後ゲームをし た日に応じてタイトルが変化 する。その日がキミの誕生日 やクリスマスなら、雰囲気あ るグラフィックが表示される。

### 🌬 楽しいルールがいっぱいの、4つの麻雀を朝まで楽しもう!

さて、用意されたモードは、 全部で4つ。名前をあげると、 『ノーマル麻雀エクセレント』 『エキサイト麻雀お姉さん組』 「さすらい麻雀THE WORLD」 『ぽこ麻雀ふえすてば』だ。最初 の3つのルール自体はふつうの 麻雀だけど、対戦相手やシチュ エーションがいろいろ変わった 楽しいモード。最後の『ぽこ麻雀 ふえすてば」というモードは、麻 雀というより絵あわせゲームと いった内容。モードによってゲ 一ムの性格がちがうから、あき ることなく楽しめるのだ。





ノーマル麻雀での対戦相手は 生活感あふれるサラリーマンだ。 とにかく、彼らと麻雀を打って いると人生の悲哀を感じてしま う。なにせ、ときどき出張に出



●もちろん4人打ちだ。 かなりいい

かけてメンツが足りなくなると きだってあるのだ。その場合は 代役としてロボットが登場する。 ちなみにルールは超ノーマルで、 メンバーの強さはかなりのもの。



うな華やかさはない。真剣勝負だ









# イト商省

このモードを待っていた人は 多いかも。そう、女の子が脱ぐ 麻雀である。やはりコンピュー 夕麻雀の王道はこれしかない。 脱いでくれる女の子は、代表の 夏美お嬢さんを始め全部で10人。



裸か見られるとあれば、バイを にぎる手にも自然に力が入るのた

期待に胸をふくらませ、女の子 を打ち負かせば、彼女たちのま ぶしい肢体を満喫できる。健全 なる青少年諸君にとって、これ はうれしいモードといえよう/









キミが日本一の雀士・高戸修 を倒して、5年の月日が流れた。 そんなある日キミは道端で大阪



○ヒーロー気どりで打つと感情移入できるそ/ ラマチックな麻雀だぞ。

の女雀士・近衛さんが倒れてい るのを見つけたのだ。彼女は「世 界雀士……高戸さんもやられた

> わ。あなたも……」と謎の 言葉を残して気を失った。 キミは世界雀士とはなに かを知るために、1000G を手に世界へと旅立つ。 ザコ雀士を倒して、ボス 雀士との対戦や楽しいイ ベントを体験しよう。ド



THE FIL

世界の

「さすらい麻雀」の楽しいイベ ントのひとつがボケクイズだ。 かんたんそうな3択問題だけど、 出題者のボケ男が大ボケな解答 をするので、難易度は高いのだ。

いのでなかなか勝てない。

打倒ぽこの気力で挑もう!

キミを



「ぽこ麻雀」は、いってみれば 絵あわせゲームだ。ぽこ・源さ ん・ようせい・おおかみ・ラン プ・お酒の、日種類のパイがあっ て、最初の3種類にはさらに 赤・青・緑の3つの色がある。そ れらのパイを3個ずつ組み合わ せていろんな役を作るのだ。役 には、同じキャラクタの同色を 日枚そろえる『ひとりじめ』や、 源さんとお酒を集める「よっぱ



らい』など、16種類ある。『ぽこ 麻雀」はトーナメント式の2人 試合で、優勝すれば、ぽこのか わいいストーリーが見られる。



### さらわれた妹を救っため超能力がさえる!

#### ヘルツ

**23** 03-371-3012

	媒 体	200
	対応機種	M5X 2/2+
	VRAM	128K
9	セーブ機能	ディスク/PAC
۱	価 格	6,800円

主人公は超能力を持つルシア

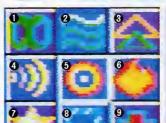
という女の子。超能力を持つモ

ンスターにさらわれた双子の妹

を助けるのがゲームの目的。ル

容は右で説明)は落ちているの で、それを拾い、選択して戦う。 5ワールドの終わりにいる悪者 の正体をつきとめ、倒せば妹を 助けることができるのだ。





- ●空間移動 いちど通った場所なら、 一瞬のうちに移動できる。
- 2集水波 水を集めて攻撃できる。た だし気温で変化するので注意。
- ❸空中浮揚 ジャンプしても届かない 場所へ移動できる。
- 4超音波 普通の状態で発射できる 「念波砲」より破壊力がある。
- ⑤念波砲 最初から持っている超能力。 始めはこれで攻撃をする。
- ⑥火炎波 モンスターを燃やすことが できる。手に入りにくい。
- 7エクスプロージョン 画面内のモンス ター全部にダメージを。
- ③冷気流 一定時間、モンスターの動 きを止めることができる。
- ②シールド 一定時間バリアをはれる。







●超能力を拾う?!

◊左下に落ちている四角いマークみた いなものが超能力。アイテムみたい



LO

直後の画面



○最初の世界はまるでアスレチックの よう。川や高い木の根など、画面の色 はほのぼのとしているけど、難しい



にあって、まるで迷路のよう







○目に見えない障害物にぶつかっ て、進むことさえ難しい。生い茂 る植物モンスターを倒して進まな ければいけない。苦労するのだ



○中は意外に近代的。変な気流が流れ ていて歩きにくい。レーザー光線がと びかうし、何が出るかわからないぞ





ムなのだ。



#### 准養 30人まで登録可能

『雀豪』の』は、いままでのマージャンゲームとは一味違った本格マージャンだ。

「雀豪①」は、プレイヤーを30人までの登録制にしていて、プレイヤーがマージャンをするたびに、牌の打ち方、上がり方などの14項目の要素についてサンプリングして記録していくようになっている。

プレイヤーが対戦する相手 (ビジター)の3人は、同じよう に登録されている他のプレイヤ ーのなかから任意に選択するこ とができる。対戦相手は、サン プリングされたデータをもとに してコンピュータによりプレイ される。





『雀豪①』では、ゲームが終了 するたびに獲得した得点が加算

され、累計得点によるランキン



 グが作られる。対戦相手は、このランキング表から選びだすので、どの対戦相手を選ぶかによって、マージャンのレベル選択をすることができるのだ。

また、サンプリング回数が多くなればなるほど、よりプレイヤー自身の打ち方に近づいてくるので、実際のマージャンと同じように、対戦相手の打ち筋を読み、引っ掛けリーチをするといった駆け引きが楽しめるようになる。

なお、「雀豪①」のルールは、一部の特例を除き日本麻雀連盟の標準ルールにしたがっていて、27000点持ち30000点返しの単一推戦、確定30100点、ノーテン親流れ、ノーテン罰符あり、食い筋あり、2翻縛りあり、2人榮和あり、ドラは裏ドラ、カンドラありとなっている。



#### オプション機能も充実している。

『雀豪①』は、オプション機能も 充実している。

オプション機能は、サウンドのON/OFFやオープンモードの切り換え、登録した名前の変更などのほかに、半荘獲得得点ベスト10、獲得得点ワースト10、役満の記録が見られる「RECORDS」や総局数、栄和、自模、放銃などをした回数と過去に上がったときの役の種類と回数などの個人的な記録が見られる「PERSONAL」などがある。

#### RECORDS



◆I回の半荘で獲得した得点のペストIO。このほかワーストIO、役満の記録もある

#### PERSONAL



●過去に上がった役の一覧表。自 分のマージャンの傾向などの分析 に役立つ





CVICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. CORPHECK,INC



#### 元気はつらつ/スポーツ5元中

ゲームコレクションのVol. 4がVol.3を抜いて登場。

今回は、スポーツシリーズII で「コナミのサッカー」「コナミ のピンポン」「コナミのゴルフ」 「ハイパーオリンピック2」「ハ イパースポーツ3」の5本が1

枚のディスクにおさまっている。 このソフト1本で、スポーツの 5元中継が楽しめるような得し た気分になれるのだ。それでは、 さっそく各会場から競技のもよ うを中継してもらいましょう。 会場さん、どうぞー/

• • • • • • • • • • • • • • • • •

#### コナミのサッカー S

こちらはコナミ球技場。ただいま 白熱したサッカーゲームがくりひろ げられています。レベルを5段階、 チームカラーも8色から選択でき、 同点になるとPK戦まで用意されて いる楽しいサッカーゲームです。



#### TEAM COLOR 是是是是是是是

○8チームから好きなものを選 る。ハーフタイムも設定できる





#### ハイパースポーツ3 S

続いてこちらはコナミ市民競技場 です。自転車競技、三段跳び、カー リング、棒高跳びと4種目がいっぺ んにおこなわれています。ややマイ ナーな競技ですが、その新鮮さが競 技をいっそうもり上げています。お おっ、棒高跳びですばらしいジャン プが見られたもようです。



\$48918X Jum 0, 00.00



○棒高跳び

#### コナミのゴルフ S

こちらコナミ ○3 D表示で気分満 カントリー。た だいまゲームコ レクションオー プンが開催され ています。全9

ホールで、球もストレート、フック、 スライスと打ちわけも可能で、1人

でも2人でも自由にゴルフが楽しめ、 お父さんとも遊べます。

#### コナミのピンポン S

こちら、コナミ体育館。卓球の日 本一をめざし、迫力満点のスピーデ ィな試合が続き、場内は静まりかえ っています。両選手とも、スマッシ ュ、ドライブ、カットと多彩な技を 見せ、激しいラリーのまっ最中です。 21点 3 セットマッチで、5 段階のレ ベルが用意されています。



音とスピード 感で気分もも り上がる







**G**いっしょうけん めい助走をつけて ラインまでいき、 力いっはい



●助走をつけて投 けたら掃く掃く!

**○**ホップ、ステップ、 地。角度がこの競技の命





一っと棒がしなってビュ

#### ハイパーオリンピック2

はい、コナミオリンピック競技場 です。ただいまおこなわれているの は、110mハードル、ヤリ投げ、走り 高飛び、1500m走の4種目です。ひ たすら、体力で押し切る競技が多い ので、4種目をひとまわりするだけ で、選手もぐったりです。とくに 1500m走が過酷な競技のようです。













走でいきおいをつけ てブンッと投げる。 角度は45度がベス





#### 3タイプの盤と駒でプレイできる

立体的な画面のふつうのチェスセットだけじゃない。戦車や戦闘機の駒を使うバトルモードや、戦士やドラゴンの駒で戦うRPGモードで、いつもと違う雰囲気のチェスも指せるのだ。

たんに盤と駒が3タイプあるだけならおおげさに騒ぐほどのことでもないが、それぞれの駒の感じにあわせて駒を動かすと

きのしぐさや、駒を取るときのアクションまで変わる。たとえば、バトルモードで駒を取るとき。取る駒を照準でねらい、カチッとあったところで(LOOK N)駒を動かすと、敵の駒が爆発して消える。RPGモードでは、戦士が歩いていって切りつけ、戦いのすえに倒しているように見えるのだ。











#### いろいろな便利機能もついている

プレイモードを選んでコンピュータのレベルを設定すると (人間どうしでも指せる)、試合 がはじまる。プレイヤーがつね に白(先手)だ。

試合中にSELECTキーを 押すと、下の写真のような指差 し確認マークと便利機能のプレ

ートがでる。機能は上から、やりなおし(すべて忘れてはじめから)、再現(試合の流れの確認)、棋譜表示、ヘルプ(プレイヤーのかわりにコンピュータが1手ぶん指してくれる。ただし、そのときのコレベルの手)、盤面反転(コン

# 

❷ 棋 譜 表 示

**○**棋譜表示機能。「+(有利)」や
「/(好手)」は表示されない

ピュータと人間の受け持ちが逆転する。つまり白のプレイヤーが黒になって黒だったコンピュータが白になるわけ。この機能でプレイヤーが黒で指すこともできる)、投了(無条件降伏でプ

#### **整面反転**



◆盤面を反転するだけでなく、プレイヤーが黒で指すようになる

レイヤーの負け)となっている。 これで棋譜のセーブ/ロードさ えできれば完璧なのだが、それ はできない。また、機能プレートはないが、試合中にBSキー で「待った」ができる。

☆指差し確認マークで便利な機能を選んで実行



前作、九玉伝では双子の坊主 ちんねんとそんねんの活躍によ って封印された九玉。それから 数百年後、誰の仕業か封印が破 られ怪しげな力を持つ九玉かば らばらに散らばってしまった。 この九玉を集めてもう一度封印 するため、キミはミンキー涼と なって魑魅魍魎のこの世界を旅 することになった。

敵を倒して、クリスタルなど を手に入れて武器を買って、戦



って、レベルをあげて……とは RPGお決まりのシステムだけ ど、ゲームのバランスがよく、 安心してプレイできる。

主人公が出発する町から、つ

ぎの町への過程をすごろく風に 紹介してみた。もちろんRPG なので敵と戦って経験値をかせ

がなければならなかったりする

が、ほぼこんな感じでゲームは



母装備や体力など

回復剤などの 特殊な薬を売

●薬屋。体力 🗮

()宿屋。ここ ではクリスタ

ルをお金に換



# つの宝玉を

このゲームの舞台となる世界 はほとんど一方通行で、町から 町へと渡り歩いていく。やっと たどり着いた町で無理難題をふ っかけられてしかたなく難題を 解決していくと九玉の1つが手 に入って……といった具合。町 の人が困っていたら必ず助けて あげよう。



いころの数右へ進む

もらい防具を買う

いんろうはわしが持っている



€ここに止まったら「いん ろう」がもらえる



すごろく



₩ツイン攻撃! 防具があ ればクリスタルを手に入れ て左へ、なければ上に進む



EEOUS



装備を整える

余のたのみを

あがり



ヒックノソフト



#### 生還したサドラーたちは再び闘いに

前作『XZTA』で、2大超大国の首相を暗殺、最終戦争の勃発を防いだサドラーたちアサシンのメンバーが、故郷の村に生還した。

戻ってすぐにシリア砂漠に現われた怪物退治を頼まれ、あわただしくまた出発となった。シリア砂漠に向かったサドラーは、



●RPGシーンでは、買い物やゲーム上重要な情報収集をする

怪物を難なく倒したが、その残骸から、本来イスラム教と敵対しているキリスト教十字軍を護衛するテンプル騎士団の首領、ユーグ・ド・ペインからの会見申しこみのメッセージを受け取る形に。エルサレムまで出向いたサドラーたちは、そこである仕事を依頼される。



#### マギック! ドラッグ! 迫力のアクション

システムなどのほとんどは前 作を引き継ぎながら、全体とし てパワーアップしている。とく にアクションシーンに登場する

巨大なボスキャラとの対決は、 迫力満点だ。もちろん、ハシシ、 マリファナなどのおなじみのパ ワーアップ用ドラッグや、各種 マギック(善の魔法)も登場。

砂漠の化け物 地面の下から襲ってくる巨大なイモムシ型の怪物!

#### デカキャラだ!! サドラー

主人公のサド

ラー。剣とマ

ギックの力で

敵と戦い、レ

バイオリズム

サドラーの状

態を示す。各

種ドラッグで

能力を変える と激しくゆれ

動く

ベルアップ



#### HPのゲージ

ヒットポイントの状態。ゲージが 下限を超えると死んでしまう。

#### MPのゲージ

攻撃、回復などの魔法。レベルが 上がると9種類まで使える。

#### イスラム異端派、暗殺団『アサシン』とは

サドラーと、その仲間たちはアサシンのメンバーである。アサシンとは、イスラを整済した正統派や、当時のイスラム世界に侵攻して対したキリスト教徒に対する過激なテロ行為から、恐怖の暗殺団として恐れられていた。

そして、サドラーたちら人のそれぞれが戦士や魔術師といった特徴ももち、その特徴をいかしていく感じでパーティ編成をとる。このあたりがもっともRPGらしい。

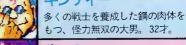
### 仲間たち

仲間は各種能力のエキスパ ート。パーティは 4 人まで。



#### アサシンのリーダーにして剣と武

#### 術にたけた最強の戦士。20才。 キンディー



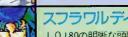


風のような身軽さと8か国語をあ やつる能力を持つ。16才。



#### ファキール

大魔術師。占星術などの英知を身 につけた知恵者。年令不詳。



IQ180の明晰な頭脳をほこる科学者。自然の事物について詳しい。

#### 謎が謎を呼び、舞台は世界中へ!

前作でアラーの奇跡によって時空を超えたサドラーは、今回も世界中を飛びまわり、行く先々でいろんな人物と出会う。元フランス貴族ユーグ・ドッペイン。平安末期の僧、仁寛。吟遊詩人ジョフレ・リュデル。人物をたどっていくことによって最後に「究極の建築物」を知る。いったいそれはどんな物なのか。



●エルサレムの街では、十字軍の 兵士と戦う。そして舞台はイスラ ム世界を離れ、世界中へ……

### 謎のカギを握る人物

物語を進めていき、謎を解くきっかけとなるのが以下の人物だ。みなどこか異端者のようだが……。



#### ユーグ・ド・ベイン

③テンブル騎士団の 首領であったが、十 字軍が暴徒化したた め、謀反をはかる



●平安末期の日本で 邪教の烙印を押され て伊豆で流刑の身に。 真言宗立川流の祖



#### ジョフレ・リュデル

◆キリスト教異端派 カタリ派の吟遊詩人。 インドの地でサドラ ーたちと出会う

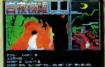




#### さびれた温泉町の奇祭、 タツ年フェアとは……?

東峰学園大学4年生で探検部 の部長である佐藤博之は、ある 洋館を求めて、さびれた温泉町 に来ていた。町は12年に1度、夕 ツ年のみに行われるという祭り、 「タツ年フェア」のまっ最中。

全体はこんな画面



建物に入ると室内の見取り図が表示 されるようになるのだ。

祭りの期間中、町はすべて西 洋化され、屋台がレストランに、 旅館がホテルになるという。こ の祭りの由来は洋館にあるらし い。そして、博之は洋館がウィン チェスター家の屋敷であること を知った。ウィンチェスター銃 を発明したといわれるその家は 銃で殺された人々の怨念によっ て呪われていたのだ。博之はデ ィスコで知りあったかずえとる り子とともに洋館に向かうこと にした。タクシーに乗った3人 の前で早くも恐怖が幕をあけた。

ゲーム序番は温泉町を廻って情報を集めるのだ















#### 入ってはいけない呪いの 館に閉じこめられた!

洋館は暗く静まりかえってい た。ローソクを手に部屋の灯り をつけに行ったかずえは悲鳴と ともに姿を消す。出口のドアは 開かず、この呪いの屋敷に閉じ こめられた2人。なんとかかす



えを助けだし、この洋館から脱 出しなくてはいけないのだ。2 人の前に現われる数々のモンス ター。幾多の攻撃をかわし、洋 館の出口を見つけだすことが博 之であるキミに与えられた使命。



#### もう、誰も信じられない。 突然襲ってくるなんて!

そう、恐怖は突然に襲ってく る。洋館の中はもちろんのこと、 この温泉町のいろんなところに モンスターたちはひそんでいる のだ。まさかと思うような人が、 みるみるバケモノに変わってい くようすはキミを恐怖のどん底 にたたきおとしてくれるだろう。







### 呪われたウィンチェスター 家の末裔を捜せ

ウィンチェスター家の末裔、 スーザン・ウィンチェスターを 捜すことさえできれば、かずえ を救い出すことができる。彼女 はいったいどこにいるのか?



C イーストキューフ



白夜物語には戦闘モ がある。モンスターが襲っ てくると、画面右上のパワ ーゲージがいっぱいになり ダメージを受けるたびにな ジが減少していくのだ。







# 仏人を主人公にした中華風シューティンク

人里離れた中国奥地の山々で は現在も仙人になりたいと願う 人々が修行をつづけているとい う。主人公のマイケル・チェン もそんな若者のひとり。仙人の 最高位「中華大仙」をめざして、 長く過酷な修行の旅を始めた。





### パワーアップは中華料理で!!

このゲーム、パワーアップ・ システムがとってもユニーク。 画面上に登場するぎょうざ、し ゅうまいなどの中華料理をすべ て撃つとパワーアップ・アイテ ムが登場してくるという仕組み。 なんかお腹がすいてくるのだ。







アイテム ●これなしでは

#### 12種類のスゴイ法術

主人公のチェンは仙人。当然 法術なんかも使えちゃうのだ。 種類は12種類もあって、どれも これもがハデなやつばかりだ。 なかなか変化にとんでいる。









# 各面のグラフィックは水墨画タッチ

ゲームステージは全部で5ス テージ。どの面もいかにも中国 ってかんじの水墨画タッチのと ってもきれいなグラフィック。 各ステージにはそれぞれ巨大

なボスキャラが待ちかまえてい て弱点を狙わないと倒しにくい。 ボスキャラを倒すことによって 仙人としての位がひとつずつ上 がっていき、目標の「中華大仙」 に一歩一歩近づいていくのだ。



最初はほんの 小手調べとい ったところ。 水墨画がとて もイイ。





#### 泂 敵の強さも1

面とは大違い。 とくに中ボス がかなり強く





















雄大な中国を感じさせるステージ3のマップた 大いなる万里長城!

I asker have been sheared and had histophake the for the self



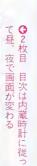
# T&Eらしいというか、

あまりにも突然に、発売が決 まったらしい。 そういうところ も、内容もT&Eらしいノリの よさが感じられるバラエティ・ ソフトだ。おもな内容は「新春ス ペシャル座談会」に始まって、

「ハイドライドX」の情報、そし て「レイドック2」「グレイテス トドライバー』「サイオブレー ド』のデモやミュージック・コレ クション。さらにT&E秘蔵の ゲームなどもりだくさん。











○くだらないことをいったり かわすとよびかわ氏がムチを使 悲惨な叫び声がこだまする





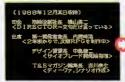


えーいっ。うだうだ言いやがって。 じゅー。舞台は? 量台は、近末来。

# そのほか福袋的にゲームや

座談会の中をのぞいてみると、 開発にたずさわった人ならでは の意見が聞けたり、こっそりと 業界のあぶないネタが公開され ていたりしてなかなか興味深い。 また、1年をふりかえっての反 省や、今後の課題などのまじめ なものもある。そして、そのほ かには未発表のシューティング

ゲーム『ARUGO-J』や軍人 将棋に似たボードゲーム「じゃ んけんウォーゲーム」、MSX2 をしゃべらせる『MSX2おし ゃべり君』もおもしろい。とにか くあきさせない/



○座談会の出席者の案内が まず最初に出る



●副社長の横山氏から、あ いさつがあって始まり…… てはみんなで(笑)なのだ



●座談会らしく話題によ







◆ べらしてしまうという 



な「じゃんけんウ オーゲーム」 **G**「グレイテスト

ドライバー」が「 コースだけ楽しめ るサービスソフト

CT&E SOFT

# DISC station For NSX2

#### 3号の最新情報をのせて!

ディスクステーション・ファン

# 1 Jan

コンパイル <del>本</del>082-263-6006

Mファンではカミングスーンで紹介した あとNEWSにするのが恒例になって いるけど、『DS』は隔月で出るので連載 コーナーで特別に毎月フォローしていき たい。で、今月はいち早く3号に迫る/

媒	体	MSX-Audio
7711		
対応	幾種	MSX 2/2+
VR	ΔМ	128K
セーブ	機能	ディスク
価	格	1,980円

# 第3号も内容充実で待ちどおしい!

号を重ねるごとに充実度アップの「DS」(ディスクステーション)だけど、3号もすごい。

発売が4~5月の予定のナムコの『ファミスタ(仮称)』をいち早く体験できるゲームがなんと入っている。かたちはホームラン競争となっているけど、こんなふうに発売前のソフトが楽しめるなんて驚き。2月8日の発売が待たれる。

このほかにも、いつものBG Vやレトロソフト、投稿作品、 もちろんMファンのコーナーも 入る予定だ。未定の部分も多いけど、とりあえず決まっているものをこれから紹介しよう。



#### 

2号ではクリスマスツリーを飾りつけするポエムっぽいBGV1本だったけど、3号では2本入る予定だ。1つは顔がぐるぐる回ったり、でかくなったりする「廃顔人マイケオ」。もう1つはかわいめの「バレンタインデー」。編集部としては前号のノリから後者を楽しみにしているのだけど……。だって右にある画面の顔、怖い/









### ■■ そのほかもりだくさん!

さてさて、このほかに決まっ ているものは、前号におしくも 入れられなかったブレイン・グ レイの「妖怪変紀行」のもの何か とニャンクルのビッツーからの 何か、そしてBASICゲームは ゲーム・アーツの何かだ。さら におとぼけAVGの『魔導師ラ ルバ3」と画面に出ている役八 イと同じものを集める、ちょっ と変わった2人麻雀『麻似雀』が コンパイルから。Mファンはフ アンダムの 1 画面のものをいく つかまとめて、と思っている。 できたら、あるテーマにそって 選びたいのだけど、もしリクエ ストがあるならアンケートハガ キのメッセージの欄に書いてお いてくれるとうれしい。

さて、3号のあとに春のスペシャル版、3枚組9,800円の予定があるというが……/









『さらでうす画面プログラムの画面プログラムの

#### 真ゴルベとゴジラくん

♥ 可 一 の 前 号は 横 スク の に け





「ファミスタ」以外にプレイできるゲームはこの「真ゴルベ」の縦スクロール面とレトロゲーム「ゴジラくん」。「ゴジラくん」はずっと前に東宝から発売になったパズルアクションゲームだ。このゲームを知っている人はいないだろうな。MSXの歴史の長さを感じてしまう。

東画面は開発中 うものごす じコンパイル ナムコ ほかたくさん

# 発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

# 期間/11月15日から12月14日まで

今回の期間は、年末商戦に さしかかるところで、発売 されたソフトの数も多い。 ほしいソフトを逃さぬよう に。ショップひとり旅は協 力店、ろ店に期間中の売れ ゆきを聞いてみた。



期間中に発売されたソフト

#### 11月

★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円 I

壮大でドラマチックなRPG。ビジュアルシーンも多い。

★学園戦記(D)/チャンピオンソフト/6,800円 私立帝王学園にかくされた謎を探るアドベンチャー。

**18日** ★テトリス(D)/BPS 6.800円団

落ちてくるいろんなパーツを横下列に並べて消すパズル。

**21日** ★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/7.800円 同名漫画のアドベンチャー型のRPG。

**24日** ★ファンタジー**I**(D)/ボーステック/9.800円 パーティ形式のRPG、ファンタジーの続編。

**25** ★ 原宿アフタダーク(□) / 工画堂スタジオ / 8.800円 原宿の街に起きた殺人事件を解明するミステリーAVG。

26日 \*スターシップランデブー(D) スキャップトラスト 7.800円 女の子をせめる日なゲーム。2+の自然画が見られる。

**30** ★中華大仙(□) ホット・ビイ 6,800円 仙人の修行をつみながら闘うシューティングゲーム。

12月

> ★白夜物語(D), イーストキューブ。7,800円 ウインチェスター家で事件が起きた。恐怖と謎のAVG。

1 □ ★花の清里(□) / スタジオパンサー / 7 800円 🗗

『印はMSX2 2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、 価格のあとに②がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

**1** ★花の清里(D)/スタジオパンサー/7,800円 ☐ 清里に招待してくれた叔父の死をめぐるアダルトAVG。

2日 ★コナミの占いセンセーション(□)/コナミ/4.800円 相性、手相、おみくじなどいろんな種類の占いソフト。

8日 ★ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円♪ 大好評のディスクステーション2号。自然画も見られる。

> ★アルギースの翼(A)/アスキー/7.800円 以前ディスクで発売になっている同名RPGのROM版。

★めぞん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン 7.800円 囚人気漫画のAVG。ROM版はすでに発売されている。

★ハイデッガー(D)/ ザインソフト/7,800円 人類破滅をさけるべく歴史をかえるシミュレーション。

**9日 ★R-TYPE(R)** / アイレム 7,300円 ☑ お待たせ / ファン待望のシューティングゲーム。

★きまぐれオレンジロード(D) マイクロキャビン 7.800円 ② 優柔不断の主人公をめぐる三角関係の話のAVG。

★MSフィールド(D) ファミリーソフト 6.800円 機動戦士ガンダムのキャラで戦う戦闘シミュレーション。

13日 ★琥珀色の遺言(□). リバーヒルソフト 9.800円 ☑ 琥珀館に起きた事件を追う、本格ミステリーAVG。

★新九玉伝(D) テクノソフト 7,800円 ○九つの玉を封印すべく戦うRPG。「九玉伝」の続編。

★ちょっと名探偵(D) チャンピオンソフト 6.800円 女の子2人の探偵がひき逃げ事件を解決するAVG。

#### ぶらりショップひとり旅スペシャル

このコーナーも回をかさね、協力してくれるショップの数も増えてきた。今回は期間が年末商戦にかかるということで、スペシャル企画(というほどではないけど)として、協力店、3店(サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店)それぞれのソフトの販売状況を取材してみた。期間中の12月9日には、ユーザー待望のお待たせソフト『RーTYPE』も発売になっているので、そのへんの人気の度合いなども興味深いところだ。

●サトームセン 7 号店(鈴木さん) 今回の期間中に発売されたソフトについては、あまり大きな動き が見られないですね。いまだに、『ラスト・ハルマゲドン』や『グレイテストドライバー』などが売れていて、ほかはいまいちという感じです。12月に入ってからのソフトについては、たぶん学生が試験期間なので、あまりふるわないんだと思います。注目の『R-TYPE』ですが、これもまだいまいち。12月後半になって期待できそうですね。

●J&P町田店(平田さん)

はっきりいって、この時期、MSXのソフトで目だった動きというのは見られなかったですね。売れた数だけでいえば、『ディスクステーション 2号』ですが、創刊号ほどのいきおいはなくなりました。

本格的に動き出すのは、この次の 期間でしょう。地味な動きですが、 『アークス』などが少しずつ売れて います。『RーTYPE』の人気は いまいちもり上がりにかける感じ です。

●LAOX武蔵小山店(仲村さん)

単純に本数だけでいうなら『ディスクステーション2号』が売れていますね。ただこれも1号ほどのいきおいはないですね。ほかにはラスハゲやGDがまだ売れつづけている感じです。あとは「ぺんぎんくんwars2」もなかなか売れています。クリスマスまえなので、それまで待ってというお客さんが多いようです。『R-TYPE』はなかなかの売れゆきですが、まだまだこれからという状況ですかね。



協力: サトームセン 1 号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店 (50音順)

# 超新作ソフト紹介!

# COMITTE SOUN

年末のいきおいに負けて今月のCOMING SOONはちょっと少なめ。でも、発売予定 は多いので失望する必要はない。コナミから 新作の予定が2本もとどいたし、ゲーセンで しか遊べなかった パックマニア のMSX 2版が姿を現したので、ますます失望する必 要はなくなった。ただし、これらのソフトを 買うお金がないキミは失望する必要あり!

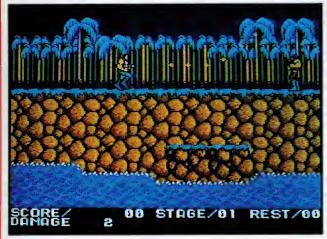
※画面はすべて開発中のものです。

# 建斗羅

■コナミ■☎03-264-5678■2月下旬発売予定

#### 思う存分銃を撃ち、スカッとあばれるアクションゲーム

		and the second of the second of the second
	媒 体	
	対応機種	MSX 2/2+
OK.	VRAM	128K
	価 格	5.800円
	ジャンル	アクション



○画面は3パターン。タテ、ヨコスクロールと3Dとバリエーション豊富

西暦2041年、ニュージーランド沖合のガルカ島に隕石が落下した。その2年後、人類滅亡をたくらむ"レッドファルコン"と名のる侵入者が、ガルカ島一帯を占拠した。地球海兵隊所属の魂斗羅(最強の闘士)、ビルとランスの2人の上等兵は敵の前線基地及び中枢壊滅のため、ガルカ島へとむかった……。

ゲームセンターや、ファミコンでおなじみの戦争ケームの移植版。ただし、MSX版ならではの、オリジナルステージやキ

ャラクタも用意されている。

タテスクロール、ヨコスクロール、ヨコスクロール、3D表示と3パターンの画面でゲームは進行する。熱帯密林やツンドラ地帯、地下通路などさまざまな条件のなか、銃を片手につき進むのだ。キミの味方はこの銃とジャンプのみ。主人公は2人だけど、プレイできるのは1人だけ。ゲーセンやファミコン版とちがって、2人同時プレイはできない。ちょっと残念だけど、オリジナルキャラなどが増えたのでがまん/



② 2 人同時プレイができなくなったぶん、ゲームがややむすかしくなるかも……。でも、「人プレイなら楽しさも「人じめできるというもの



**◆**3 D表示の画面。ふせてかわすという技も 要だ。3 Dのエリアには、横に流れる電流の要だ。3 D表示の画面。ふせてかわすという技も

# 牌の魔術師

■コナミ■☎03-264-5678■2月中旬発売予定

#### コナミはマージャンでキャラクタの性格診断?

対応機種 MSX 2/2+ VRAM 128K 5,800円 ジャンル テーブルゲーム

媒

体

●コナミのキャラで楽しく対局 コナミの新作第2弾はマージ ャンゲーム。練習対局と実戦対 局の2つのモードが用意されて いるほかは、いっけんふつうの 4人打ちマージャン。ところが 対戦相手の8人というのがコナ ミのゲームキャラなのだ。性格 の一部を下で紹介してある。

●楽しさのもとは多くの機能 このゲームの機能をざっと書 き出すと、 ①音声出力機能 「ポン」などの声が出る。 ②ルール設定可能 こまかいルールを設定できる。

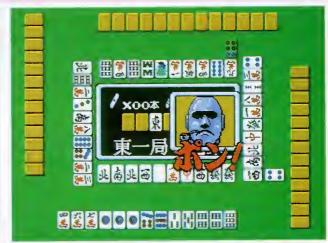
③HELP機能

ほかのプレイヤーから鳴ける牌 などが出ると場を一時止める。 ④BGMのON/OFF、曲目 選択機能

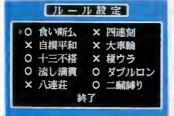
⑤対戦相手性格設定 8人のキャラの、役のねらいか たなど、性格を設定できる。 ⑥画面補正機能

画面の表示位置を正す。 ⑦新III倍SRAM対応 各キャラクタたちが、対局をか さね、セーブすると成長して強 くなる(実戦対局のみ)。

とくに性格設定と成長機能は ゲームをいっそう楽しくする。



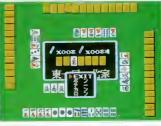
○とつぜんモアイのポン! こんなふうに声とともにキャラが顔を出す



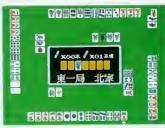
●ルール設定画面。ゲームまえに、こ の画面で表示されているぶんのルール が設定できる



ィーテの初期の性格は上のよう。女の HELP機能を使えばウインドウは勝 のうちも見ることができる。ただし練 子だから鳴き虫



手に出てくる



◆各キャラの性格設定画面。アフロデ ◆ポンやチーなどはウインドウでOK. ◆オープンモードを使えば、相手の手 習対局のみ可能

#### シモン



#### ゴエモン



#### ポポロン







#### アフロディ-





モアイ

スナッチャー



ヴェノム

# パックマニア

■ナムコ■☎03-756-2311■発売日未定

#### なつかしのパックマン3D版

むかしむかし、ゲームセンターではやったゲームに「パックマン」というゲームがありました。口をぱくぱくとさせた主人公が、ふよふよ歩くモンスターから逃げながら、迷路に散らばった点(?)を取っていくゲーム

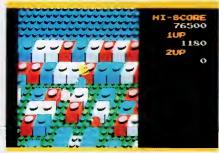
でした。ところが、大きな点を 食べると逆転、主人公がモンス ターを食べてしまうというドキ ドキはらはらのゲームでした ……とむかし話のように書き出 してしまいたくなるくらいなつ かしいパックマンが、3D表示 媒 体 対応機種 VFAM 128K 価 格 未定 ジャンル アクション

の「パックマニア」となって帰っ てきた。

ゲームセンターに登場したのが1年ぐらいまえ。今回は、ほかの機種に移植されるまえに、いきなりMSX2で登場だ。

ゲームの基本部分は、モンス

ダーから逃げながら迷路に落ちている点を食べていくパックマンと同じ。迷路が3Dになったスクロールするようになったのと、主人公のパックマンがジャンプできるようになったあたりが大きなちがい。迷路も何種類かに増え、スピードアップするスペシャル・パワー・アップ・アイテムが用意されたのも旧作とちがうところだ。楽しさも数倍になって、旧作とはひとあじちがうゲームになった。







●3 D画面で立体的になった。スクロールをする



○キャラクタはあいかわらず。単純だがかわいし

# ワンダーボーイ『モンスターランド

■日本デクスタ■☎03-255-9761■4月発売予定

#### RPG要素たつぷりのアクションゲーム

主人公ワンダーボーイが、モンスターランドにやってきたところからお話がはじまる。そこには悪の怪物、ドラゴンがはびこり、人々の平和はみだされていた。そこで、ワンダーボーイがドラゴンを退治しに、冒険の旅へ出ることになったのだ。

「ワンダーボーイ」といえば、 ゲームセンターではやった横ス クロールのアクションゲーム。 ワンダーボーイはMSXには移 植されなかったけれど、その続



つワンダーボーイはやたらと元気

編、『ワンダーボーイIIモンスターランド」が移植された。

モンスターランドのほうは、 たんなるアクションゲームにと どまらず、RPG的な要素がた くさんもりこまれ、いわゆるア クションRPGというような感 じに仕上がっている。

まずは、町のなかで旅の準備。 防具屋やくつ屋などで装備をそろえ、酒場ではさまざまな情報 を手に入れなければ、冒険はは じまらない。ただし、これらの



○店ではモンスターがむかえる

媒 亿	k	
対応機種	É	MSX MSX 2/2+
VRAN	1	128K
価 格	ב	未定
ジャンル	,	アクション

装備をそろえるにはゴールドが必要。敵を倒さないとゴールドは手に入らない。と、形式はまったくアクションRPGなのだ。そのぶん、謎解きなどもくわわ



●ゆかいなボスキャラも登場

ってゲームも奥の深いものになっている。アイテムも多く用意され、秘密のショップなどもあっで長く楽しめそうだ。



### MSXの画面がなくても

# COMING SOON

とつぜん復活したこのコーナー。発売予定表に は載っているけど、まだ姿を現していないソフトたちを、他機種の画面写真で紹介してしまお うというコーナーだ。今月は大量8本紹介!

# ぎゅわんぶらあ自己中心派2(ゲームアーツ)

# 昨年11月に発売された「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の続編。同名の漫画のキャラクタを相手に打つマージャンゲーム。登場キャラクタも新調されてMSX1、2(2+)両対応で登場。 発売日未定

88、X1で先行発売中



○キャラクタが一新。 | と合わせれば人数も増える。画面は88版

### ミッドガルツ

(ウルフチーム)

人間とドラゴンの共存する世界のお話。ドラゴンと兄弟同然に育った主人公が、「本の剣を見つけることから物語がはじまる。ビジュアルシーンたっぷりのアクションゲームという感じ。 3月下旬発売予定



●ドラゴンに乗って冒険の旅に出るのだ。画面は88版

# シュヴァルツシルト(エ画堂スタジオ)

# 宇宙を舞台にした、シミュレーション。外交・外商、軍事、投資など、あらゆる分野で戦略をたてないとならない本格派だ。シナリオもかなりこまかく考えられていて、じっくり楽しめる。発売日未定

98、88で先行発売中



### ディガンの魔石

(アーテック)

とつぜん奥さんをおそった奇病 の原因を調べに、旅をはじめる パーティ形式のRPG。RPG 的な成長させるといった要素よ りもストーリーが流れるという 感じでAVG的なゲーム内容。

3月上旬発売予定 98で先行発売中



◆シリアスなストーリーのAVG的
RPG。画面は98版

### マイト・アンド・マジック2 (スタークラフト)

すでに発売されている「マイト・アンド・マジック」の続編。 画面レイアウトも、ガラッとかえてシナリオはさらに壮大にパワーアップされている。アメリカと日本で同時発売されている。 2月発売予定

98、88、X I で先行発売中



○大人気のRPG続編。画面構成 も一新された。画面は98版

### 怨霊戦記

悪霊におびやかされている街に 起きる不気味な事件の謎を解く AVG。おどろおどろしい画面 とシナリオの展開に、背筋の寒 くなるような感じで、小説を読 んでいるようなゲームだ。

1月下旬発売予定 88、FM77で先行発売中

#### (ソフトスタジオWING)



**○**ホラー映画好きな人にはもって こいのAVG。画面は88版

### 死体置場で夕食を

(テクノポリスソフト)

赤川次郎原作のAVG。ゲームは章だてされていて、時間の概念があり、設定された時間内に解けなければ、その章のはじめにもどされてしまうという、かわりだねのゲーム。

発売日未定 98で先行発売中



**☆**赤川次郎原作のAVGなんて、おもしろそう。画面は98版

### アメリカンサクセス

(ウインキーソフト)

4人までいっしょに遊べるシミュレーションゲーム。農地、リゾート地、鉱山、工業地の4種類の土地から好みのものを買い、設備投資して収益金をあげ、成り上がるえぐいゲーム。

1月下旬発売予定 88で先行発売中



**○**キミはアメリカンドリームをつかめるか? 画面は88版

でゲームアーツ ウルフチーム 上画堂スタシオ アーテック スタークラフト ソフトスタジオWING。徳間書店・ウインキーソフト

#### ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは MSX 2/2+の ゲームです。

# 100 新作発売予定表

#### ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

コソ	フト	と本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。
発売予	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
月月	511下下下下下下下下下下下下了下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下下	<ul> <li>★阿佐田哲也のA級麻雀(D)/ポニーキャニオン/5.800円</li> <li>★ウルティマI(D)/ポニーキャニオン/6.800円</li> <li>コナミゲームコレクションVol.3(D)/コナミ/4.800円</li> <li>ゴーファーの野望(R)/コナミ/5.800円</li> <li>★アンジェラス(D)/エニックス/8.200円区</li> <li>★プレイボールI(D)/ソニー/6.800円</li> <li>★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7.800円</li> <li>★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7.800円</li> <li>●秘録 首斬り館(D)/BIT \$\infty 8.800円</li> <li>★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6.800円</li> <li>★惣霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9.800円</li> <li>★打ち碁マスター(D)/マイティマイコンシステム/7.800円</li> <li>★ドーム(D)/システムサコム/9.800円</li> </ul>
2月	38日旬日旬下???旬	★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定 MSX・FAN3月号(本)/徳間書店/特別定価 ◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1.980円② ★牌の魔術師(R)/コナミ/5.800円 ★ザ・ゴルフ(D)/パック・イン・ビデオ/6.800円 ★魂斗羅(R)/コナミ/5.800円 ★マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9.800円 ★テラクレスタ(R)/日本物産/5.800円② ★少女遊戯(D)/グレイト/7.800円 ★ワープロカートリッジ(R)/松下電器/19.800円
3月	30日旬旬??	●第4のユニット3(□)/データウエスト/価格未定 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/特別定価  ★ディガンの魔石(□)/アーテック/価格未定  ★ミッドガルツ(□)/ウルフチーム/8,800円  ★釣りキチ三平 釣り仙人編(□)/ピクター音楽産業/価格未定  ★妖怪変紀行(□)/ブレイン・グレイ/6,800円 ©  ◎ディスクステーションスペシャル(仮称)(□)/コンパイル/9,800円 □

#### 発売予定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格

- ♠ぎゅわんぶらぁ自己中心派2(日)/ゲームアーツ/価格未定
- ★シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
- ★幽霊君(日)/システムサコム/6.800円
- ★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
- ★ベトナム1968(□)/スキャップトラスト/価格未定
- ★ガルフォース 怒濤のカオス(□)/スキャップトラスト/7,800円
- ★ガルフォース 虹の彼方に(□)/スキャップトラスト/7,800円
- ★白と黒の伝説 百鬼編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
- ★白と黒の伝説 輪廻転生編(□)/ソフトスタジオWING/価格未定
- ★白と黒の伝説 アスカ編(□)/ソフトスタジオWING/価格未定
- ★スターダストハイスクール(□)/データウエスト/7,600円
- ★ゾイド2(日)/東芝EMI/価格未定
- ★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定
- ●ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定
- ★パックマニア(R)/ナムコ/価格未定 ワンダーボーイ 【(R)/日本デクスタ/価格未定
- ★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
- ★GCALC(D)/ハル研究所/14.800円
- ★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
- ★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
- ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
- ★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6.800円
- ★抜忍伝説 I(□)/ブレイン・グレイ/価格未定
- ★ウルティマ I(D)/ポニーキャニオン/7.800円
- ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
- ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
- ★東方見文録(□)/ナツメ/価格未定
- ★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
- ★名監督(D)/JDS/価格未定
- ★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
- ★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
- ★死体置場で夕食を(□)/テクノポリスソフト/9,800円
- ★東京終末戦争(P)/テクノポリスソフト/価格未定
- ★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
- ★内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
- ★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
- ★蝶類図鑑I(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
- ★パイレーツ(B)/マイクロプローズジャパン/価格未定
- ★サイレントサービス(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
- ★ガンシップ(P)/マイクロプローズジャパン/価格未定
- ★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
- ★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
- ★三つ目がとおる(円)/ナツメ/価格未定
- 未定 ハイドライドX(未定)/T&Eソフト/価格未定

# 思考ルーチンもグラフィック MSX版が最高の出来。

アニメ番組が始まったかと思うような よくできたオープニングデモと個性的 な雀士たちとの勝負が受けて「ぎゅわ んぶらあ自己中心派」が売れている。他 機種ではすでに大好評を呼んでシリー ズ化しているものなので、売れるのも 当然といえば当然。そこで、今月のク リッパーは、ゲームアーツの松田社長 単騎でリーチをかけた。

MSXがはじめて世に出たと き、ぼくはアスキーで最初のM SX用ゲームのプロデュースを やっていました。今、うちの開 発にいるメンバーのほとんどは、 そのころいっしょにやっていた 連中なんです。だから、MSX のノウハウはあったんですが、 これまでMSXのソフトはあま り出していません。

ひとつにはROMだと売れな かったときにダメージが大きい からです。逆にいうと、今度の 「ぎゅわん自己」は受ける確信が あったのでやったわけですね。

#### こいつらと麻雀やってみたい

ぎゅわん自己の企画は、副社 長の宮路が原作のマンガを読ん でいて「こいつらと麻雀やって みたい」と純粋に思ったところ から始まっています。

最初にPC88版を出せるよう になるまで、2年間。麻雀の考え 方そのものを徹底的に分析する のと同時に、雀士の個性を抽出



まつだみつひろ 1958年東京生まれ。

東京電機大学在学中にアスキー入社。 大評判を呼んだパッケージソフト「A Xシリーズ」の企画、開発を手がけたの ちゲームアーツに移り現在に至る。



し、それをいかに数値化するか に労力を注ぎました。けっきょ く、雀士の個性を表現するのに、 200から250種類のパラメータが 必要だったんです。

そのあと、操作性と思考ルー チンをグレードアップして88版 の『ぎゅわん自己2』を出しまし たが、じつは、当初からMSX



チンができるまで待とうという 方針でした。だから、MSX版 は、雀士の顔触れや見かけは第 1弾でも、実質的には88版のぎ ゅわん自己2なんです。じつは 雀士のリアクションも88版より 1パターン多いんですよ。

#### MSX版は最高の出来

MSX版『ぎゅわん自己2』の 開発も順調です。ただ、ROM 不足のためにいつ出せるか……。

1と2の両方をスロットに差 すと、総勢2B人の勝ち抜き戦が 遊べるんですが、BB版の「ぎゅわ ん自己3」のキャラを4人加え てあるんです。グラフィックも 88版よりきれいだし、うちとし てはMSX版がいちばんいい出 来だと思っているんですよ。



# の動きがそろそろ

ROM不足

とっくにできているソ

フトでも、そのために発売が

遅れてしまうことが最近あいついで

いる。たとえば、うちわ話で恐縮だ

が、これまでずっとROMで出してき

たソフト版の『ファンダムライブラ

リー』も第4弾はディスク版になっ

てしまった。発売されたソフトでも、

いったん売り切れるとなかなか次の

製品ができてこない。二度と増産し

ないケースもある。ROM版のソフト

に関するかぎり、ほしいソフトは予

約しておくのがいちばんいいだろう。

まったくユーザーもたいへんだ。ま

た、ROM不足のせいだけではない

が、最近やたらにディスク版のソフ

トが登場する。ディスク版のソフト

は完成してから製品になるまでが

ROMに比べて圧倒的に短い。だか

ら、発売日直前まで完成版ができな

いこともあったりして、情報の先取

りがおもな仕事であるわたしたちは

たいへんである。ま、おたがいにた

いへんだということで、

であるらしし

#### AD INDEX

アスキー
エミールソフト 96
コナミ134、表3
コンパイル・・・・・・・・・・ 86
サンクレスト・・・・・・・ 54
ソニー表2、3
T&EY7189
徳間書店83、97、99、100
日本電子技術教育 53
ビクター音楽産業 4
BIT <sup>2</sup> 92
ブレイン・グレイ 94、95
ヘルツ 98
マイクロキャビン 93
マイクロ連合 90、91
松下電器産業 表 4
リバーヒルソフト85



だった。左は各雀士のキャラクタをデザインしているところ の写真のディスプレイに映っているのは2のタイトル画面が



■PUBLISHER=山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EOITOR=髙橋成年■EOITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EOITOR=山科敦之■SENIOR EOITORS=今野文恵+渋谷隆■EOITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男■ASSISTANT EOITORS=太田雅季+尾上全 利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠央■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇曲紀+諏訪由里 子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高橋俊哉〈制作〉 ■ART OIRECTOR & COVER OESIGNER=渡部孝雄■EOITORIAL OESIGNERS=福島 ひろみ+小松雅彦+高橋美智代+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+若尾輝見+鈴木潤+阿部真司+井沢俊二+高田亜季■ILLUSTRATORS=島浦孝 全+高木祐一+青柳奏郎+しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ■COVER ARTIST=中野カンフー! ■COVER PHOTGRAPHERS=矢藤 修三+大嶋一成■FINISH OESIGNERS=あくせす<村山成幸>+㈱ワードポップ<筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子、平間順子・蕪木紀久枝、姫野典子・ 佐取惠〉■PRINTER=大日本印刷株式会社







価値も大きいはずだ。さあフリー へ、版がROMバージョン 手に入らないオリジナル )も付い

#### ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界 征服のための2つの条件-強の精鋭部隊の育成と邪悪な 魔法使いワードナの魔除けの奪 還――を充たすことがこのシナリ オの目的。地下10階にわたる3D 地下迷宮には多くの困難が待ち 受ける。



\_ 方形 / MSX 2 (V-R A M 128K)

ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアッ プ付)

定価12,800円

このウィザードリィグラス2用ROM版は限定生 産となります。売り切れの際はご容赦くださ

● データはパナアミューズメントカートリッジと3.5-2DDフ ロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスク の「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM 版を遊ぶこともできます。



MSX 2





# BACK 664

G6658年 対バクテリアン戦 G8888年 対ヴェノム戦 G6709年 対サラマンダ戦…… そしてG6809年、スペースウォーIV勃発/ いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の 時空を超えた追撃が始まる! アーケード版『グラディウス2』で 絶賛されたステージも登場!

イウスシリーズ最新作

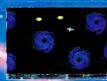
© KONAMI 1988

SCC 搭載 5,800円 1月中旬発売予定









#### 楽しみながら、麻雀を覚えよう! コナミの人気キャラが、相手だ!!



**MSX2**対応 ROMカートリッジ 新10倍対応 5,800円(予価) VRAM128KB 2月中旬発売予定

#### あのコントラが遂にMSX界へ!!

人類滅亡を企む"レッドファルコン"。地球海兵隊 の命を受け、"魂斗羅"のビルとランスは謎の島へ 向かった! MSX オリジナルキャラも登場するぞ!!











© KONAMI 1989 TM

MSX2対応 FIOMカートリッジ SCC 搭載 5.800円(予価) 2月下旬発売予定

#### 週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399

青森: 01//-22-5/31 秋田: 0188-24-7000

制建业区 新潟:025-229-1141 愛媛-松山:0899-33-3399

### コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30





C徳間書店

1989

印刷·大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089-2